FUORIPISTA

Ippolita

Anime elettriche

Le nostre identità digitali sono composte da sentimenti e informazioni sempre più strettamente intrecciati tra loro. Quando condividiamo via web ci sentiamo al contempo più gratificati e più informati. Sempre presenti e al contempo proiettati in un altrove, siamo come *anime elettriche* in estasi permanente. Perché nella ribalta mediatica dei servizi gratuiti, dove ci esercitiamo nella disciplina della *pornografia emotiva*, si disegna una diversa unità tra mente e corpo. Ci troviamo in uno spazio continuo di sollecitazioni e senza accorgerci siamo alla mercé di un potere dopante e manipolatorio. Ma la partita è tutta da giocare. Con uno sguardo antiproibizionista Ippolita fa un nuovo giro dietro le quinte della società del controllo, alla ricerca di vie di fuga e strategie di autodifesa.

Ippolita *fa reality hacking dal 2005. Gruppo di ricerca interdisciplinare, studia le tecnologie del dominio e i loro effetti. Pratica scritture conviviali a circolazione trasversale, dalle comunità hacker alle aule universitarie. Fra i saggi pubblicati:* La Rete è libera e democratica. FALSO!; Nell'acquario di Facebook*;* Luci e ombre di Google*;* Open non è free. *http://ippolita.net*.

FUORIPISTA

Ippolita

ANIME ELETTRICHE

RITI E MITI SOCIAL

INDICE

HORS-D’ŒUVRE

Sono passati più di dieci anni dall’uscita del nostro primo volume collettivo, *Open non è Free*, ma solo in tempi più recenti si è diffusa la pratica di guardare criticamente all’informatica. La confusione sotto il cielo è ancora grande, ma il desiderio di autonomia comincia a fare capolino dietro le nuvole dei dati. Noi abbiamo cominciato un po’ prima perché siamo amanti della tecnologia, ed è proprio perché l’amiamo che ne vediamo anche gli aspetti più oscuri e problematici.

Non siamo né apocalittici, né integrati, semplicemente il nostro è un amore pieno di consapevolezza. Cerchiamo di vivere rapporti di amicizia con le macchine, così come con gli animali, le piante, gli umani e gli altri *non viventi* che abitano il mondo. L’informatica libera è una realtà, non un sogno di là da venire; l’autonomia digitale è una pratica, un modo di organizzazione che già esiste. Plurale e contraddittorio, in perenne fermento. Ci sono centinaia di gruppi indipendenti che propongono soluzioni alternative alle infrastrutture commerciali. Nulla è perduto, nessuna ineluttabilità, nessuna resa. Siamo ancora qui, isole nella rete, arcipelaghi in contatto.

Attraverso le pratiche di scrittura conviviale ci siamo concentrati sull’analisi critica dei grandi oggetti tecnologici che hanno cambiato il nostro modo di vivere. Abbiamo camminato a lungo dietro le quinte di Internet e del Web; abbiamo tracciato percorsi, raccontato storie, collegato codici, personaggi, comportamenti, ideologie, pezzi di storia dell’informatica.

Questo nuovo testo tenta qualcosa di differente. Invece di fare un giro dentro la sala macchine, facciamo un giro dentro l’utente, nelle viscere delle emozioni esposte, dove si riconfigurano i confini delle identità individuali e collettive, le relazioni fra mente, corpo e... anima. Dove si disegna una diversa unità somato-psichica.

Le piattaforme social di massa, cioè l'informatica commerciale implementata per un uso diffuso in tutti gli strati sociali, hanno preso in custodia la nostra identità. Quando ci autentichiamo sulle piattaforme e accediamo ai nostri profili con un nome e una password stiamo, di fatto, accedendo a noi stessi. Tradizionalmente rivolgersi a sé significa volgere lo sguardo all'interno, verso il *secretum* della proprio essere. Oggi invece accediamo a una parte autenticata (in che misura autentica? Forse più di quanto immaginiamo...) di noi stessi tramite un contratto che raramente abbiamo letto e compreso, con cui cediamo ogni diritto a società private.

Come vedremo, l'ideale di utente trasparente alle macchine implica l'azione diretta degli apparati tecnologici sulle emozioni, gli immaginari, i rituali inconsci e il sistema neuro-cognitivo. Ecco perché i due temi sottesi a questo testo sono la *ricerca della verità* e la *cura del sé*. Ovvero i motivi e i sistemi con cui i dispositivi commerciali pretendono di indicarci la via per conoscere la verità su noi stessi.

In questo senso ci sembra importante approfondire in apertura il tema della *pornografia emotiva*, una tecnica di svelamento dell'identità che avevamo cominciato a descrivere in *Nell'acquario di Facebook*. Un vero e proprio ritornello che si è arricchito via via di riflessioni grazie anche ai suggerimenti del mondo femminista e *queer*.

A seguire prendiamo in esame l'*ipercoerenza narrativa*, la tecnica che sta alla base del *self branding*, della promozione del sé nei contesti social. Ci viene in aiuto il grande maestro delle metamorfosi, Elias Canetti, per fare luce sugli strumenti di coercizione e comando a partire dagli elementi ancestrali e simbolici.

Addentrandoci ancora di più nelle nostre viscere di utenti, esposte alla ribalta del Web, indaghiamo le antiche pratiche da cui trae origine la scrittura quotidiana e scrupolosa della propria intimità. Attraverso le analisi dell'ultimo Foucault vedremo come questi esercizi di autonomia e soggettivazione della verità diventeranno pratiche estreme di *confessione* come nella prima cristianità. L'obiettivo è mostrare come il desiderio e la ricerca della verità del sé, a partire dall'insegnamento delfico *gnōthi seauton*, conosci te stesso, sia diventata progressivamente uno strumento di addestramento e perfino di domesticazione politica, sino all'estremo odierno della servitù volontaria rappresentata per noi dal «self knowledge

through numbers», *auto-conoscenza attraverso i numeri*, motto del movimento californiano Quantified self.

Indagheremo le tecniche con cui i social network commerciali ricostruiscono l'unita somato-psichica dell'individuo a partire da una copia estrapolata dai dati che ogni giorno riversiamo sulle piattaforme di condivisione *confessionali*. Vedremo come e perché siamo portati spontaneamente a creare un doppio, simulacro di sintesi e *alter ego*, nel quale specchiarci come in una versione ben riuscita di noi stessi. Ma il gemello digitale ci supera, sfugge alle nostre velleità di controllo emotivo e narrativo. La sua genesi infatti non è autonoma: lo creiamo sulla base dell'ideologia inscritta nell'ergonomia del servizio, ovvero seguendo le regole implicite secondo cui è stata progettata idealmente l'interazione umano-macchina.

Pulsioni metafisiche plasmano i confini della nostra *anima digitale*. Si manifesta con forza il desiderio della tecnologia di sostituirsi alla religione, la volontà di organizzare l'esperienza in un complesso di liturgie e precetti, mai espliciti, che diventano comandi a cui obbediamo inconsapevoli, ordini saldamente aggrappati alla memoria procedurale. In questo modo, ognuno può continuare a sentirsi libero, mentre esegue un programma di esercizi di delega cognitiva, ovvero sociale, psichica, vitale. I servizi del web sociale infatti si prendono cura di noi in vita, migliorano le nostre possibilità di lavoro, salute, interazione emotiva e sessuale; tendono a liberarci dal peso del corpo e dalla fatica dell'organizzazione e, se vogliamo, lasceranno online il nostro profilo disponibile anche dopo la nostra morte, così che una parte di noi viva per sempre, nel regno dei cieli digitale. E chissà, per incarnarsi un giorno in una carne inorganica, o diversamente organizzata da una tecnologia redentrice…

Ma tutto questo non sarebbe possibile se alla base non ci fosse un *dispositivo libidico*: la sensazione si trasforma in percezione, in esperienza organizzata dotata di senso. Il piacere automatico previsto dalle interazioni social diventa spesso abitudine e assuefazione, perversione della *cura di sé*. In questo libro proviamo a tracciare qualche percorso di questo potente dispositivo emotivo.

Infine, scriviamo del gioco. *Imparare giocando* è un vecchio slogan che ci parla, rimandando a un'idea di apprendimento piacevole. Un piacere non privo di fatica e di passione. Ma in cui le regole non sono scritte da altri che

ci conoscono meglio di quanto conosciamo noi stessi. Imparare dalle nostre vulnerabilità, insieme.

PORNOGRAFIA 2.0

Gli incorporei si rispecchiano nei corpi
e i corpi a loro volta negli incorporei
Corpus hermeticum

Pornografia emotiva

Pornografia etimologicamente significa «scrivere, disegnare prostitute» dal greco *porne*, «prostituta» (dal verbo *pernemi*, «vendere»), e *grafia*, «scrittura». Riguarda il godimento di qualcosa che è visibilmente esplicito, che si guarda o si legge. Diffusa dalla notte dei tempi in ogni strato sociale, al contempo la pornografia è invisa al tradizionale moralismo e va tenuta nascosta.

La società occidentale ha fatto dell'occhio la condizione e la garanzia del sapere: *oida* in greco significa allo stesso tempo «ho visto» e «so, conosco». Poiché per vedere occorre luce, la luce è la metafora più usata e abusata per esprimere l'accesso alla conoscenza e alla verità. L'ambito della pornografia si amplia, nell'era della riproducibilità tecnica, dalla rappresentazione della prostituzione a tutto ciò che può essere esposto, quindi colpito dalla luce, visto e conosciuto.

Nelle nostra requisitoria contro i media commerciali utilizziamo spesso l'espressione *pornografia emotiva*. Si tratta di una trasposizione del fenomeno nel campo della vulnerabilità personale. L'esempio di pornografia emotiva più conosciuto al pubblico è senz'altro quello inaugurato dallo show televisivo internazionale de «Il Grande Fratello» in cui i partecipati, costretti a interagire in condizioni di clausura, sono portati a esibire la precarietà del proprio controllo emotivo. Più si costeggia l'umiliazione, maggiore sarà l'audience. Questo genere di esposizione può essere definito pornografico perché si tratta della resa pubblica di aspetti intimi di fragilità che giudicheremmo sconveniente esibire. Invece, grazie alle luci della ribalta, l'imbarazzante diventa eccitante.

Quello che ci eccita segretamente è lo sconfinamento dell'imbarazzo per una pratica impudica, nella sua visibilità sociale. L'intimo privato viene normalizzato in pubblico, diventa accessibile. Non si tratta di un oggetto ma di un movimento: portare allo scoperto ciò che è nascosto. È questa penetrazione forzata della luce rivelatrice, dello sguardo indagatore, a generare eccitazione. La costrizione ci obbliga a un *momento di verità*. Un momento cioè in cui l'individuo non può mentire perché è obbligato al punto da dover esibire la profondità del proprio animo. L'emozione si muove verso l'esterno e prorompe nell'esibizione spettacolare. Come vedremo nei prossimi capitoli si tratta di una ricerca della verità molto antica: nel cristianesimo delle origini il peccatore era costretto a rivelare la verità su di sé attraverso la pubblica umiliazione.

La penetrazione dello sguardo può essere violenta, ma la violenza può essere esercitata anche sotto forma di tortura classica per far emergere la verità nascosta del corpo di fronte alla folla radunata. Lo splendore dei supplizi nella Francia del XVII secolo, così nominato da Michel Foucault, indica proprio la macchina scenografica con cui il potere teatralizza la tortura ai fini della comunicazione politica[1].

Attualmente ci troviamo in una fase di transizione storica in cui l'ethos tecnologico della *trasparenza radicale* mira a farla finita non solo con la privacy, ma anche con l'intimità *tout court*, associando automaticamente la mancata esibizione con una presunta manchevolezza da nascondere.

D'altra parte, mostrare in pubblico ciò che «non si può» o «non si deve» o «non sta bene» può essere liberatorio, come confermano le pratiche trasgressive. Tuttavia, vale per la pornografia ciò che vale per la risata: se si rivolge contro il perbenismo dispotico e ipocrita apre uno spazio di libertà; se invece si rivolge contro chi vive uno stato di subalternità o emarginazione per dileggiarlo, aumenta il conformismo generale ed è una tecnica di oppressione[2]. Infatti nella maggior parte dei casi, non si tratta di sbeffeggiare la borghesia come accade nei film di Buñuel, ma viceversa di accusare di moralismo chiunque non voglia esporre le proprie viscere sul mercato bio-politico del web. Nei dispositivi commerciali il potenziale trasformativo insito nel desiderio di liberarsi dal bigottismo, anche attraverso gesti emotivamente radicali, viene abilmente ricondotto a una mentalità di esposizione automatica delle viscere. Diventa cioè pericolosamente normalizzante.

La *pornografia* è una tecnica[3] e come tale non è affatto neutrale, ma ha un suo preciso obiettivo: stimolare un riflesso incondizionato, un automatismo. E non importa se positivo o negativo (piacere o senso di colpa). Si caratterizza per la sua penetrante velocità e questa rapidità non può che far gola all'inclinazione turbo-capitalistica. Curiosità insoddisfatta. Eccitazione, culmine, rilassamento e immediata ricerca di nuova eccitazione: questo schema di normalizzazione, che regola l'emotività come un circuito di input-output, può essere usato praticamente in qualsiasi campo cognitivo. La strategia della *gamificazione*, come vedremo più avanti, è una delle più potenti normalizzazioni dell'esperienza cognitiva.

Anche la politica può essere pornografica, ad esempio quando esibisce la propria corruzione. Anche in questo caso si tratta di sfidare il senso comune palesando con arroganza un momento di verità. L'obiettivo è portarci a godere di questo coraggio, quasi come fosse un momento *parresiastico*, di intima verità. Anche l'ambito medico può diventare pornografico. Si pensi a tutte le serie televisive in cui si esibiscono le emergenze ospedaliere. Viene esplicitata la tensione emotiva e la corruzione corporea provocata dal trauma e dalla malattia; stati di debolezza e sofferenza che fino a poco tempo fa godevano del silenzio e della riservatezza propria solo dei luoghi di culto. Il pornografico dunque può diventare un utile strumento di domesticazione politica, di pubblico addestramento.

La pornografia patriarcale riguarda il carattere di oscenità che attribuiamo a una pratica o a un'immagine. Lo spettacolo pornografico è una semplificazione studiata per essere al contempo riduttiva e ipertrofica, dove i tratti descrittivi che caratterizzano la scena sono esigui e per questo resi in modo grossolano.

L'osceno a essa collegato ha una doppia filiazione: morale e fisica. La prima afferisce a ciò che riteniamo illecito o licenzioso, la seconda alla materia vischiosa e rapidamente deteriorabile delle secrezioni corporee, i segreti del corpo. La categoria del pornografico implica sempre una certa domanda di oscenità.

Nella logica del sé come *prodotto da vendere* (*self branding*) propria dei *social* commerciali, distinguersi significa dosare sapientemente momenti di fraterno conformismo a brevi picchi di estro individuale. Certo, un utente può scegliere di caratterizzare il proprio profilo attraverso i versi di un raffinato quanto oscuro poeta, o una galleria di immagini di tetti imbiancati dalla neve; ma se voglio ricevere una serie di risposte gratificanti dovrò

dare qualcosa di più intimo, raccontare la mia vita reale nel particolare, non un paesaggio interiore o un moto lirico dell'anima. Per esempio, fotografare i lividi sul corpo dovuti all'uso spericolato della mia BMX: postare primi piani delle mie ferite di guerra è senza dubbio più eccitante, radicale, diretto che una poesia crepuscolare. Agglutina consenso e quindi restituisce gratificazione.

La pornografia emotiva diventa un nuovo stile di consumismo che, dai *talent-show* alle serie televisive, ci modifica spingendoci a praticare un certo grado di indifferenza e sarcasmo che ci fa sentire incredibilmente postmoderni, al di là della realtà stessa. Sappiamo bene che con l'avvento dei social network commerciali non siamo più solo utenti passivi, diventiamo anche produttori. Dunque il mantenimento di queste protesi emotive ultra-sensibili diventa un vero e proprio impiego, un lavoro impegnativo per quanto non retribuito.

La pornografia afferisce al mondo della vista, ma si tratta di un *occhio tattile*, un occhio aptico, che concretamente «tocca» corde sensibili; in questo senso pornografia «tradizionale» e pornografia emotiva si muovono nello stesso territorio. Per toccare, l'occhio ha bisogno di portare allo scoperto, di muoversi in un territorio chiaro, trasparente, privo di zone d'ombra. Occorre dunque un'architettura che aiuti a mettere in rilievo e sia anche porosa, in grado di assorbire la luce e sensibile alle emozioni.

Nei social network il *framework*, la matrice di lavoro condivisa, è in grado di far reagire il *corpo psichico* come se fosse un corpo fisico. Rende cioè palese l'unità psico-somatica dell'individuo. Il *corpo digitale*, il profilo che utilizziamo quando siamo loggati sulla piattaforma, è in grado di reagire trasduttivamente sia come sensazione (fisica) che come percezione (elaborazione psichica di senso): il *like* ricevuto va a toccare (come una carezza) e a significare (come un complimento).

Carezza e complimento sono «travestite» da informazioni, nel senso che hanno in effetti anche lo statuto di informazioni. In questo modo possiamo formalmente immagazzinare molte «informazioni» con la sensazione di aver ricevuto molte carezze ed elogi. Dunque ci sentiamo al contempo più apprezzati e più «informati». Atto estremo di formazione che il dispositivo compie sull'utente, addestrandolo progressivamente a una sempre più efficiente performatività funzionale.

Per ottenere questo tipo di disciplina bisogna usare sapientemente quella che Foucault chiamava l'arte oscura della luce: *essa deve essere come uno*

sguardo senza volto che trasforma tutto il corpo sociale in un campo di percezione[4].

In effetti l'insieme umano del social media può, in alcuni casi, muoversi come un corpo sociale unico, cioè reagire agli stimoli proiettandone gli effetti virali su tutte le zone di sensibilità che riesce a trovare. I dati sensibili si chiamano «sensibili» perché riguardano la vulnerabilità delle persone. La stimolazione vigorosa di un'emozione genera sempre una reazione, a prescindere che l'emozione stessa sia più o meno repressa, giudicata giusta o sbagliata. Se la stimolazione è automatica, irriflessa e inconsapevole, a lungo andare può dar luogo a una certa assuefazione. Un tipo particolare di disciplina che lavora sull'intelligenza emotiva.

Il rischio è che i nostri *muscoli culturali* perdano la capacità di reagire a uno schiaffo perché hanno bruciato la capacità di sentirlo. Ma anche di reagire a una carezza non mediata dal digitale.

È una dinamica che possiamo osservare in quegli utenti esposti da tempo al dispositivo, soggetti molto attivi che hanno già donato una mole impressionante di dati e intrattenuto relazioni di ogni tipo. Cosa succede in questi casi? Se l'utente è come una fonte, un pozzo petrolifero o un filone aurifero, accade che, presto o tardi, si esaurisce. In questi casi o si scava più a fondo oppure si cercano nuove vie per estrarre petrolio, ossia informazioni, emozioni, dati. A questo serve la proliferazione di stimoli, notifiche e servizi aggiuntivi. Il tossico va sempre tenuto in regime di dipendenza, l'assuefazione deve essere controllata e resa funzionale al mantenimento di un consumo massiccio di sostanze, in questo caso le interazioni sui *social*. Gli stupefacenti possono cambiare, ma non si deve mai e per nessun motivo smettere di far uso della sostanza, ossia di fornire la propria materia prima al *social network*.

Accade tuttavia che l'esposizione prolungata esaurisca l'utente. La stella che fino a ieri irradiava calore ed energia spontaneamente, in forza delle continue fusioni nucleari che avvengono nella sfera psico-emotiva, si esaurisce e diventa come una gigante rossa, una stella nella sua fase terminale. Ha già dato tutto quello che poteva, la massa di dati donata è immensa ma ormai si sta raffreddando, le interazioni diventano minime, la sua vita sui social cambia di stato. Continua a essere un utente attivo, ma muta l'intensità del proprio essere social.

Questa dinamica è però reversibile. Può capitare che torni a essere iper-attivo se un evento riesce a scuoterlo, a raggiungerlo: un disastro

ambientale in Sud America o in Cina, un terremoto, un attentato terroristico, nuove elezioni. Comunque sia, l'obiettivo della *trasparenza radicale* è addestrare soggetti che siano il più possibile *machine readable*, cioè intellegibili all'apparato delle macchine. La pornografia emotiva è una tecnica rapida, di facile sistematizzazione, strettamente legata al piacere e al senso di vulnerabilità. Ben si inserisce dunque nel contesto strutturalmente adattivo dei social media nel quale l'attività fondamentale consiste nel mostrarci e toccarci reciprocamente.

Questa occupazione è una delle più antiche forme di socialità presente anche tra le scimmie antropomorfe. Quando i primati rovistano nel pelo dei compagni è credenza popolare che l'obiettivo sia quello di spulciarsi. Ma al di là dello scopo pratico, in questa attività domina la sensazione piacevole che le dita provano tra i peli, sulla pelle. Tale pratica ha permesso alla mano di diventare il delicato strumento che oggi ammiriamo, poiché richiede movimenti perfettamente coordinati, collegati all'esatta accomodazione e convergenza degli occhi, alla prossemica del corpo, alla propriocezione dello stato di tensione e rilassamento dei muscoli. Si tratta del primo fattore di coesione sociale fra i primati. Le nostre mani sono diventate sempre più abili e sofisticate, così come lo spazio delle nostre relazioni. La materia corporea ha esteso il suo spazio all'ambiente digitale trasportandovi le proprie emozioni e la propria esperienza tattile e visiva. È commovente osservare come in assenza di obiettivi produttivi o riproduttivi, gli umani si intrattengano nel puro piacere del toccarsi. Eppure abbiamo bisogno di strutture, apparati, dispositivi che giustifichino il desiderio di un gesto che oggi, nella sua nudità, giudicheremmo osceno: toccare e farsi toccare intimamente da estranei sotto gli occhi di tutti.

L'oscenità delle merci

Le cose non sono oscene nella loro nudità, perché la nudità non è oscena. L'oscenità deriva dalla coscienza riflessiva quando considera la materia strappata al contesto che ne costruisce il senso. Sartre specifica in *L'Essere e il Nulla* che la nudità del corpo danzante è grazia, cui si oppone l'oscenità che emerge quando il corpo, ridotto a cosa esposta, è privo di intenzionalità. In *La nausea* il corpo personale in quanto materia vivente provoca nausea perché l'organico si rivela nella decomposizione e nell'ammuffire. La

coscienza di sé, dell'esistenza individuale in quanto corpo materiale in mezzo ad altre cose, è consapevolezza della propria nauseante oscenità senza senso. Per Byung-Chul Han, nel saggio *La società della trasparenza*, l'oscenità trabocca al di là dei confini del soggetto individuale e si proietta sull'intero corpo sociale, «reso eccedente e obeso»[5] dalla trasparenza che prolifera priva di senso. Infatti, è a livello sociale che «sono oscene l'iper-creatività, l'iper-produzione e l'iper-comunicazione, che si affrettano al di là dello scopo»[6].

Il suffisso iper- è un marchio di fabbrica della turgida positività trasparente. Ma perché l'oscenità e le attività declinate in iper- sono intimamente connesse? L'ipertrofia deve essere una qualità dell'osceno. Cosa ci dice la storia di questa parola? L'etimologia è topologia applicata, una forma di storiografia non convenzionale che procede per affinità e slittamenti di senso invece che per identificazioni e assegnazioni precise. Esige di risalire a epoche e di spostarsi in luoghi in cui un termine è stato utilizzato in maniera diversa. Così facendo l'etimologia svela la convenzionalità del linguaggio con cui creiamo i nostri mondi condivisi. È un esercizio di relativismo perché non si arriva mai a un'origine ultima, ma si modifica il proprio punto d'osservazione e ci si approssima a una visione più ampia e complessa[7].

Iper- (greco *uper* da cui anche il tedesco *über* utilizzato da Han) era una preposizione relativa al posizionamento nello spazio e significava *oltre*, *al di là*, *sopra*, come nei composti *iperuranio* (il cielo che sta oltre, al di sopra) e *iperboreo* (situato al di là, a settentrione). In opposizione troviamo *ipo-*, come nel composto *ipogeo* (sotto terra). Ma nelle stratificazioni delle lingue, entrambi i suffissi sono stati usati sempre più spesso con accezioni quantitative per indicare rispettivamente qualcosa di grande, come in *iperdotato*, anzi di più grande rispetto a ciò che più piccolo, in minor quantità, ovvero l'*ipodotato*.

Questo slittamento semantico trascina con sé un implicito giudizio di valore: l'iper è positivo, l'ipo è negativo. L'ipermercato si pavoneggia, e non si esibisce un ipotetico ipomercato. Essere, anzi diventare più grandi e grossi è cosa buona e giusta nella società della trasparenza. Parafrasiamo quindi in termini quantitativi:

sono oscene l'iper-creatività, l'iper-produzione e l'iper-comunicazione, che si affrettano al di là dello scopo

diventa:

Più cose create sono meglio, più merci prodotte sono meglio, più messaggi comunicati sono meglio. Le società che fanno a gara nel generare questo di più senza scopo sono oscene.

Perché la vista della materia separata dall'intenzionalità è oscena. La disponibilità sempre maggiore di materia insensata fa dilagare l'oscenità. I corpi sociali sono complessi di corpi individuali, cose a loro volta, in via di reificazione, oggetti fra gli oggetti, merci fra le merci. In una parola: *il consumismo è osceno*.

Abbiamo compiuto un primo passaggio per ancorare il discorso sull'oscenità di Han all'esperienza quotidiana dell'iperbole costante. Cerchiamo ora di dispiegarlo in relazione agli aspetti più materiali delle tecnologie digitali. Ci avvaliamo dell'aiuto di Guido Zingari, che in *Oscenità interiori* ha voluto guardare a fondo l'osceno, quasi per stabilirne una possibile categorizzazione[8].

La luce accecante che illumina le intimità e i primi piani del corpo pornografico fa da contraltare all'intima oscurità che abita coloro che praticano l'oscenità interiore. Oscenità recondita, sotterranea, saldamente insediata nel buio dell'anima. L'iperrealismo delle merci sventagliate sui banchi dei supermercati ha la stessa radice dell'iperrealismo tipico della pornografia sessuale commerciale. La luce accecante di ciò che viene esposto si nutre dell'oscurità dello sguardo avido. Funziona in maniera analoga l'esposizione della trasparenza radicale sui *social network commerciali di massa*: esposti alla ronzante luce degli schermi digitali, stoccati l'uno sopra l'altro in datacenter ridondati in tutto il pianeta, i nostri profili sono disponibili per nutrire il nostro stesso desiderio di oscenità.

Ippolita descrive l'oscenità interiore dei social media come *pornografia emotiva*, Zingari la definirebbe invece *pornografia interiore*.

Il pornografico stimola un riflesso immediato, quasi automatico. L'erotico è invece necessariamente riflessivo, implica la costruzione di discorsi e immaginari, non può essere automatizzato. Il pornografico può essere di tipo emotivo o politico oltre che sessuale. L'immagine di un bambino denutrito, con le mosche sugli occhi, o quella di un cane seviziato per scopi cosmetici, scatena in noi una reazione immediata. Immagini del genere sono frutto di tecniche di comunicazione e manipolazione mirate a farci aprire il portafogli e generare in noi un sentimento di auto-assoluzione.

Corpi, macchine e corporation

I social sono un campo da gioco sterminato, una straordinaria palestra di pornografia emotiva per la scienza della comunicazione e il marketing, soprattutto perché amplificano le caratteristiche virali dei messaggi, la loro carica contagiosa. La velocità è tutto: se non agganci l'utente in una manciata di secondi, non sei efficace.

In prima istanza, esistono due grandi *agglomerati di corpi*. Da una parte, la grande massa degli utenti, con i loro corpi organici; dall'altra, il *corpus tecnologico* sul quale gli organismi proiettano il loro *alter ego digitale*: il retroterra inorganico, di silicio e codici. Le macchine in rete organizzano l'espressione dei corpi organici, ovvero letteralmente si nutrono di essi, della loro biodiversità. Il corpus di conoscenze necessarie all'interazione fra organico e inorganico costituisce un terzo polo, che però può essere riassorbito negli altri due[9]. Ci interessa qui distinguere fra le diverse forme di oscenità interiore degli utenti e l'oscenità delle macchine, il loro essere cose gettate nel mondo, ossatura esposta, sistema nervoso estroflesso, struttura tecnico-culturale.

Esaminiamo da vicino l'opposizione *corpi analogici – corpi digitali*. Proviamo a seguire gli attori coinvolti. Osserviamo cosa accade quando mandiamo una mail, inviamo un messaggio, postiamo un contenuto. Un corpo organico (umano) interagisce con un corpo elettronico (apparecchio digitale). Quest'ultimo a sua volta interagisce con altri corpi elettronici, ovvero tutti i dispositivi che consentono l'instaurarsi dell'interazione (onde, ricevitori, cavi, computer, server, e così via), ad esempio con un altro corpo organico, che legge la mail, il messaggio, il post. Estremamente complesso, straordinariamente rapido, ma nulla di molto diverso da quello che accadeva anche con un telefono analogico, in fondo. Non si trova qui la specificità dell'oscena trasparenza dei social.

Spostiamo lo sguardo. L'analisi dell'interazione potrebbe passare dal livello degli organi analogici o digitali coinvolti (occhi per leggere, dita per scrivere; hard disk per immagazzinare informazioni) a livelli più minuti. Si potrebbe scendere fino al livello molecolare, chimico, atomico e subatomico, in un crescendo di precisione. Osservare il passaggio della corrente elettrica nei chip di silicio non ci svela nulla più di quello che già sapevamo, e anzi ci lascia con una sensazione di *déjà vu*, un'insoddisfazione latente. Possiamo vedere il pulsare eccitato delle terre

rare semiconduttrici che trasmettono freneticamente i bit, le parti di cui si compongono le rappresentazioni a schermo; ma questo non basta. Più siamo dentro, più qualcosa sfugge. Proprio come davanti al dettaglio esasperatamente realistico della pornografia patriarcale.

L'occhio non basta, l'occhio non comprende alcuna verità ultima. La verità come corrispondenza della conoscenza alla cosa osservata è una chimera, come sostiene elegantemente Nietzsche nel breve *Verità e menzogna in senso extramorale*[10]. Il filosofo del divenire, appassionato dell'*über*, di ciò che *sta oltre*, direbbe che nelle interazioni fra corpi analogici e digitali si verificano *trasferimenti*, anzi, *trasposizioni arbitrarie* (*übertragungen*) tra un sistema e l'altro; diremmo meglio ancora che si tratta di traduzioni fra un sistema e l'altro. Nell'esempio di Nietzsche, che non disponeva di computer né di altri apparecchi elettronici per mediare la comunicazione, è quello che accade fra corpi organici dello stesso tipo, ad esempio quando parliamo con un'altra persona. Ma succede anche fra corpi digitali, quando due macchine interagiscono con i loro specifici protocolli.

Ogni osservazione è situata, cioè posizionata nel tempo e nello spazio, relativa a un sistema di riferimento, agli strumenti di misurazione utilizzati, all'ideologia e ai valori dell'osservatore e così via. L'osservazione può essere oggettivata (reificata, cosificata) in una descrizione, come un testo. Non si pensi però che sia possibile affinare la descrizione al punto che nulla sfugga più, che tutto sia sotto controllo. Nessuna descrizione, per quanto dettagliata e multidisciplinare, per quanto approfondita e multimediale, può mai rendere conto perfettamente della realtà osservata. La realtà eccede sempre: mai confondere la mappa con il territorio.

Ci dev'essere una grande parte di materia oscura, completamente obliterata da questa visione ravvicinata. Siamo troppo dentro, troppo vicino, come accade nelle inquadrature più semplici della pornografia commerciale, esistono solo organi in movimento meccanico, non ci sono attori, non c'è storia, non c'è un quadro complessivo di senso. Proviamo ad allontanarci, ad ampliare lo sguardo, a uscire dalla nostra condizione di corpi analogici coinvolti nell'interazione.

Dove si manifestano i post e i messaggi? In quale luogo comune e condiviso avviene l'epifania? Non è solo sui nostri schermi. Le catene di traduzioni, le concatenazioni di trasposizioni arbitrarie, sono rese possibili e anzi determinate da un terzo conglomerato di corpi che organizza l'esperienza e l'interazione, utilizzando a proprio piacimento gli altri corpi.

Sono le *Corporation*, le *corporazioni*, che sono aziende *incorporated* (incorporate) come denota l'abbreviazione Inc. (Google, Inc.; Facebook, Inc.). Senza entrare in sottigliezze legislative che differenziano i sistemi di diritto continentale (*civil law*) da quelli di diritto consuetudinario (*common law*), le *Corporation* hanno un corpo in primo luogo in senso giuridico, sono soggette all'*habeas corpus* in quanto persone giuridiche. Costituiscono delle *body corporation*, dei *corpi corporativi*, ma l'espressione non suona ridondante. Infatti in inglese *corporation* (corporazione) è molto lontano da *body* (corpo), e suona ben più vicino a *corpse* (cadavere). In generale, stare dentro una lingua o un sistema impedisce di considerare il sistema nella sua convenzionalità e induce ad accettarlo come ovvietà. De-solidarizzarci da noi stessi e guardarci agire può essere un modo per evitare di conformarci all'oscenità.

Queste megamacchine corporative non solo mediano l'interazione fra le altre due specie di corpi, ma tendono a espandersi, a incorporarli letteralmente, attraverso meccanismi di privatizzazione. I palloni aerostatici di proprietà di Facebook per portare connettività in aree remote sono un esempio di incorporazione dei corpi digitali; la necessità da parte degli utenti di acconsentire a *Termini di Servizio* che di fatto li rendono succubi delle piattaforme corporative è un esempio di incorporazione dei corpi analogici organici.

L'instaurarsi di procedure standard che plasmano le relazioni fra i vari tipi di corpi è però l'aspetto più straordinario delle megamacchine corporative. Risucchiano nel loro vortice abitudini antiche, le rimodellano e ce le restituiscono. Così adesso prima di incontrare qualcuno di sconosciuto, andiamo a googlare il suo nome. Le autorità scandagliano i profili social per scoprire chi sono davvero i loro cittadini. I datori di lavoro cercano la verità sui dipendenti interrogando i corpi corporativi prima di assumerli, così come fanno le assicurazioni prima di stipulare le polizze. I *corpi corporativi* sono i garanti della verità dei nostri corpi analogici, e noi nutriamo la loro ipertrofia utilizzando i corpi digitali.

Il lato osceno dell'esperienza social

Il livello base dell'esperienza social è costituito dal pullulare di memi, lolcat, barzelette, ricette, gossip, sport, frammisti a foto in bikini o foto in

cui i capelli sembrano più folti. Il desiderio di cattivo gusto, l'espressione greve e sarcastica, il bisogno di indiscrezione e lo sfottò, possono degenerare in gesti di bullismo. Per questo si dice spesso ed erroneamente che «i social sono lo specchio della realtà». Come se la realtà fosse una sola, e colma da sempre di fesserie. Si tratta invece di fenomeni sinergici, di *oscenità complementari*, la cui interazione genera la società della trasparenza, ovvero della prestazione.

Il segmento più elementare dell'oscenità sta nella mancanza di riflessione, non tanto sul mezzo, quanto sull'inconsapevolezza di alimentare, nostro malgrado, la *domanda di oscenità*:

> Ciò significa che vi è quasi un istinto e una necessità insopprimibile a inseguire, scovare e guardare in modo perverso e indiscreto l'animo altrui. [...]. Questa nuova consuetudine deve portare ad esibire e spettacolarizzare la propria intimità [...] per raggiungere il massimo effetto di caricatura. Si può arrivare così, radicalizzando un'idea di Perniola, all'estasi dell'indifferenza[11].

La psiche attiva i suoi meccanismi di auto-difesa. Nelle giornate più buie degli attacchi israeliani sulla striscia di Gaza era quasi impossibile rimanere collegati ai social. Le immagini di corpi martoriati e case distrutte si alternano alle grida di dolore e alle testimonianze più atroci. È il dilagare della pornografia emotiva: foto di bambini trucidati postate da cittadini coscienziosi e attivi vengono accolte da salve accorate di «mi piace». La democrazia del «mi piace» non conosce la negatività (è positiva e basta, come dice Han, anche nel senso che pone la propria pienezza, che ha orrore del vuoto), né tanto meno il pudore del silenzio, la dignità della sofferenza. Anche se si aggiungono altre faccine per altre emozioni standard, sempre di riempire il vuoto si tratta.

Non è stata la prima volta, e non sarà l'ultima, anzi possiamo scommettere che la pratica di illuminare con le luci della ribalta l'orrore quotidiano, come se potesse riscattarlo mettendolo in scena, è solo agli inizi. L'oscenità di questa trasparenza informativa da parte di chi la espone risiede nella mancanza di contesto, di racconto, di cura. Alberga nel suo porsi come risposta a buon mercato alla domanda di oscenità.

A lungo andare, il riflesso automatico nei confronti del pornografico scava una distanza emotiva, un'indifferenza necessaria anche per continuare a condividere le immagini senza curarsi di ciò che alimentano e perpetrano. L'alienazione è la stessa del tornitore Gian Maria Volonté ne *La Classe operaia va in paradiso* di Elio Petri: «come faccio» diceva, «penso al culo...

un pezzo, un culo; un pezzo, un culo...», sordida ripetizione in attesa del collasso.

Ma la meschinità interiore non si limita alla classe operaia (o al suo sedicente nipote, il cognitariato). Vi sono nicchie più o meno estese di intellettuali, politici, giornalisti che utilizzano i network commerciali. Ne sono dipendenti per la loro attività. A loro andrebbe il premio per l'*osceno retorico*: parlare al posto di fare.

Si crede che pronunciando le parole sante, giustizia, fiducia, riconciliazione o bellezza, si possa essere dispensati dal dare a esse una realizzazione concreta[12].

Due tipizzazioni su tutte: il tecno-entusiasta, di cui abbiamo già visto molte declinazioni[13], e il critico, quest'ultimo forse ancora più interessante poiché: «a questa esistenza l'oscenità di cui parliamo appartiene come un fuori di sé dentro se stessi»[14].

I primi, entusiasti, son convinti che basti togliere la cappa della censura per veder sorgere la democrazia. La libertà diventa una conseguenza dell'uso della tecnologia adeguata e l'informazione libera l'ostia benedetta della buona novella democratica.

I secondi son velati di malinconia. Uscire dai social commerciali di massa, si dicono e ripetono, sarebbe come abdicare alla causa del confronto pubblico, per quanto siano consapevoli che si tratti in realtà di uno spazio privato e commerciale. L'ipocrisia dunque è quella di utilizzare una struttura dispotica, pur sapendo che nuocerà a se stessi e agli altri, semplicemente perché le altre possibilità richiedono maggiore fatica: «Trattatela come 'na reggina!» grida Alberto Sordi puntando il dito (*I nuovi mostri*, Mario Monicelli, 1977), mentre abbandona sua madre, anziana ma autosufficiente, in un ospizio dove è noto che gli utenti sono maltrattati dal personale.

Sempre di più, verso l'oscenità trascendentale

È davvero molto difficile esercitare il potere della sottrazione. Non esodo, che implicherebbe in qualche modo l'esistenza di una terra promessa, ma diserzione di fronte al diktat della *prestazione trasparente*. Occorre avere salde le redini dell'ego e non aver bisogno del *placet* altrui:

> il potere del silenzio è sempre valutato assai. Esso significa infatti che chi tace può resistere a tutte le innumerevoli occasioni esterne di parlare. [...] Chi tace gode di un vantaggio: le sue parole sono maggiormente attese, si attribuisce ad esse maggiore peso. Rare e isolate, esse assomigliano a comandi[15].

Assomigliano a comandi. Non sono necessariamente comandi. Chi è abituato a obbedire, facilmente confonde l'assertività con l'ordine del dominante e come tali percepisce le parole quando sono rare, ferme, ponderate.

Non dire, e soprattutto non dire di sé, non farsi pubblicità. Non esporre le proprie viscere sulle bacheche pubbliche di aziende private. Mantenere integro il *secretum*, lo spazio intimo personale. L'esatto opposto di quanto propone il movimento californiano Quantifiedself.com, sul quale torneremo nei prossimi capitoli. Il loro obiettivo dichiarato è *Self knowledge through numbers*, conoscere se stessi attraverso i numeri. Misurare le manifestazioni fisiologiche del proprio corpo con strumenti di automonitoraggio digitali, tenere una traccia costante del proprio corpo organico, per poi poter osservare i dati prodotti. Farsi «cose esposte» nel corpus tecnologico, dalle macchine meccaniche, e grazie ad esse. Nutrirle.

Il fatto è che l'oscenità attira lo sguardo reso dipendente dal riflesso pornografico, come se per assonanza l'osceno tendesse a occupare tutta la scena. Una questione di visibilità, a cui rimanda anche la trasparenza. Dovremo quindi tornare a studiare il ruolo dell'occhio in questo spettacolo osceno.

Come nella pornografia patriarcale si vuole esporre il dentro invisibile (ovvero l'orgasmo femminile, che è il vero *avatar* irraggiungibile dalla frenetica ricerca del porno sessuale commerciale), quindi in un certo senso andare al di là dell'esperienza sensibile, cogliere il *noumeno* trascendentale; così nella pornografia emotiva si cerca di esporre un altro *dentro invisibile*: quello che una volta si sarebbe chiamata *anima*. Un'anima che si fa carne nelle immagini servite dagli schermi, auto-asservite alla propria spettacolarizzazione.

L'oscenità interiore, l'anima-carne si fa dato pubblicato e socializzato, attraverso la misurazione del corpo organico. Rendersi trasparenti alle macchine affinché ci rivelino chi siamo davvero, qual è il nostro destino individuale e collettivo: ecco l'orizzonte escatologico, a pieno titolo ricerca della trascendenza, di quell'iper-oltre misurabile eppure sempre sfuggente. A differenza di quanto sostiene Han[16], la società della trasparenza anela alla

trascendenza, anzi, i corpi organici si educano ad accedere a uno spazio che li trascende e che non sanno gestire, i social media di massa, osceno iperuranio.

[1] Michel Foucault, *Sorvegliare e Punire*, Einaudi, Torino 1993, p. 50.

[2] Sulla satira fascistoide, si veda l'articolo di Daniele Luttazzi, *Mentana a Elm Street*, http://www.wumingfoundation.com/pagina_satira_luttazzi.pdf.

[3] È importante specificare che esiste una pornografia femminista. Dagli anni Ottanta le donne, e successivamente i movimenti lesbici e queer, utilizzano questa tecnica in senso politico e artistico per mettere in discussione gli stereotipi e promuovere forme di sessualità non patriarcali. La più significativa è probabilmente la scena post porno di Barcellona che ha trovato il suo punto di accumulazione nel festival indipendente Muestra Marrana.

[4] Ivi, p. 233.

[5] Byung-Chul Han, *La società della Trasparenza*, Nottetempo, Roma, p. 52.

[6] Ivi, p. 52.

[7] La topologia secondo Michel Serres: «Prendete un fazzoletto, spiegatelo e stiratelo: si possono definire distanze e prossimità fisse. Potete segnare dei punti vicini e misurare distanze lontane a partire da un cerchiolino disegnato in un certo luogo. Poi prendete lo stesso fazzoletto, spiegazzatelo e mettetevelo in tasca. Di colpo due punti molto lontani si ritrovano vicini, anzi, sovrapposti; e se lo stracciate qua e là due punti molto vicini possono allontanarsi molto. La topologia è la scienza di queste vicinanze e strappi, mentre la geometria metrica è la scienza delle distanze ben definite e stabili.» Michel Serres, *Eclaircissements. Entretiens avec Bruno Latour*, Flammarion, Paris 1994. Traduzione nostra.

[8] Guido Zingari, *Oscenità interiori*, Le Nubi, Roma 2010.

[9] I saperi sono necessariamente incarnati in corpi analogici o digitali, in un continuo interscambio tra organico e inorganico. Il saper-fare è incarnato nei corpi degli individui dotati di una particolare competenza. Anche i saperi cristallizzati in oggetti (testi, audio, video) appartengono al corpus conoscitivo, ma oltre a questo sono corpi più o meno organici, analogici o digitali. Una pergamena antica è un corpo organico, e analogico; la stessa classificazione si può effettuare per un vocabolario, un manuale di C o di qualsiasi altro linguaggio informatico.

[10] Friedrich Nietzsche, *Su verità e menzogna in senso extramorale*, Adelphi, Milano 2015.

[11] Guido Zingari, *Oscenità interiori*, cit., p. 40.

[12] Ivi, p. 10.

[13] Ippolita, 2012 http://www.ippolita.net/it/libro/reazioni-e-antropotecniche-di-sopravvivenza

[14] Guido Zingari, *Oscenità interiori*, cit., p. 14.

[15] Elias Canetti, *Massa e potere*, Adelphi, Milano 1981, p. 356. Traduzione di Furio Jesi, ed. or. *Masse und Macht*, 1960.

[16] Byung-Chul Han, *La società della Trasparenza*, cit.

METAMORFOSI[1]

Profilare per controllare

Che la si chiami economia delle identità o comportamentale, economia della condivisione o del dono, si parla sempre della stessa cosa, da diverse angolazioni: estrarre valore economico dalla capacità umana di incontrarsi, comunicare, mostrarsi, generare senso, e articolare la complessità dei legami sociali. Detto così non suonerebbe nemmeno malvagio, insomma meglio del petrolio, no? La materia prima si cava dall'interiorità umana. Se non fosse che, per produrre denaro, bisogna avere delle merci. E «se è gratis, allora la merce sei tu».

Profilare l'utente in maniera sempre più dettagliata è fondamentale per convincere le aziende a investire in pubblicità. Il profitto delle agenzie pubblicitarie, come delle aziende del web 2.0, dipende quasi interamente dalla loro capacità di sviluppare tecnologie di monitoraggio. Il controllo sociale è proposto come unico orizzonte per l'innovazione. Ma controllo di cosa esattamente? Controllo delle nostre identità e dei modi in cui cambiano. Tecnicamente si tratta di possedere una o più base dati di relazioni umane mediate da un dispositivo di condivisione.

Il contenuto o il servizio sono pretesti per raccogliere informazioni. Un esempio: qualsiasi servizio web, dai giornali online ai giochi per smartphone, è corredato di strumenti social per essere condiviso o per promuovere l'interazione tra utenti (segnala, diffondi, dì la tua, metti il like ecc.).

Il contenuto, o meglio la funzione per la quale lo abbiamo installato (aggiornarci sulle notizie o far passare il tempo con un giochino), è irrilevante perché lo scopo è esclusivamente quello di creare un contesto per le interazioni. La presenza dei componenti social è la cosa più importante perché il profitto maggiore si ottiene attraverso la raccolta dei dati: il

guadagno del giornale o del gioco è in parte di tipo promozionale (vendita di spazi agli inserzionisti), in parte risiede nel risparmio di sforzo (*effort*) per lo sviluppo di funzionalità fornite dalla piattaforma, come gli strumenti di ricerca o quelli per la condivisione. L'attenzione delle piattaforme web commerciali è focalizzata anzitutto sullo studio delle identità e del comportamento degli *utenti/soggetti umani* coinvolti.

Avendo a disposizione analisi accurate di queste fluttuazioni relazionali è possibile fare delle previsioni sui comportamenti per indurre desideri di consumo. Tutto dipende dalla capacità di estrazione di dati (*data mining*). I soggetti possono essere efficientemente classificati per costituire–segmenti misurabili, nicchie merceologicamente rilevanti. Nell'economia del *profiling* digitale siamo al contempo merce, produttori di merce e consumatori di merce.

La profilazione è quell'insieme di tecniche che permette di identificare e suddividere gli utenti in base al loro comportamento. Il *profiling* digitale mutua le proprie metodologie dalla psicologia comportamentale e in particolare dalla profilazione criminale che è specializzata nell'identificare l'autore di un reato sulla base delle sue modalità di esecuzione. Studiandone il *modus operandi* è possibile prevedere le sue intenzioni future e quindi intervenire per assecondarle, plasmarle, deviarle. Quando si parla dei social network commerciali di massa, è facile notare corrispondenze con l'antropologia criminale di Cesare Lombroso, che affondava le sue radici nella fisiognomica usata in modo predittivo. Naturalmente la complessità di un soggetto non è ascrivibile né al solo volto né al solo comportamento, ma lo scopo della profilazione è quello di ridurre comunque l'irriducibile per categorizzare e modellizzare: creare norme sulle quali gli algoritmi possano trovare correlazioni e fare previsioni[2].

Facce e maschere

A meno che non ci si sia costruiti con pazienti esercizi una maschera impenetrabile, una *poker face*, il viso, come suggerisce Elias Canetti, è il luogo delle mille metamorfosi:

> Fra tutte le creature l'essere umano possiede la mimica di gran lunga più ricca. (...) In una sola ora passano sul volto innumerevoli espressioni. Se avessimo più tempo per considerare meglio tutti i moti e gli stati d'animo che scivolano su un volto, rimarremmo sorpresi dai mille accenni di metamorfosi che vi potremmo riconoscere e distinguere[3].

Il volto è un crocevia di significati e segni, non solo consci. Il volto si trasforma dinamicamente con lo scorrere del tempo pur nella stabilità relativa della morfologia che gli è propria. È la nostra interfaccia privilegiata con il mondo, ma nemmeno l'attore più consumato riesce a controllarla completamente.

Nel gran teatro dei media sociali, la collezione delle nostre *facce* è volta alla creazione di sistemi che ne sappiano interpretare lo stato emotivo; ovviamente non stiamo parlando solo delle espressioni mimiche del volto, ma anche della scrittura, della velocità di condivisione e di interazione. Si tratta di definire un'impronta, un profilo che sia esemplificativo di alcune specificità.

Ogni giorno, sulla ribalta del vivere digitale, impersoniamo delle parti, ci travestiamo. Naturalmente lo facciamo anche nella vita analogica, quella disconnessa, con la differenza che, in questo caso, le regole, oltre ad essere più complesse, si possono ignorare, eludere, contrastare, migliorare e perfino inventare. Al contrario, nello spazio espressivo dei media digitali commerciali, la possibilità di intervenire sul sistema regolativo è nulla. I social e i comportamenti che scatena, non sono e non potranno mai essere «lo specchio della realtà», sono un'altra realtà: ci troviamo in uno spazio panottico[4], completamente trasparente, dove siamo chiamati a esibirci in pubblico.

La nostra *faccia* (*face*) diventa una *superficie* (*surface*) sulla quale applicare una maschera che possa difendere il segreto e il mistero del volto su cui cresce come una pellicola protettiva. La maschera ha il potere di trasformare l'individuo non solo agli occhi di chi lo vede, ma anche a se stesso, finendo spesso con l'assumere la personalità del calco che indossa. Un'inclinazione confermata e spinta dal marketing: il successo dipende dall'*immagine di successo* che sappiamo trasmettere agli altri.

La figura pubblica deve essere iper-coerente, subito riconoscibile, non importa che sia percepita in maniera positiva o negativa, che si voglia indossare l'abito del nichilista o far propria la posa del sincero democratico, l'importante è che non sia mai in contraddizione con se stessa. La narrazione non deve avere crepe o attimi di esitazione. Pena: la perdita di credibilità. Esistono centinaia di libretti per imparare come «essere qualcuno su Twitter» e tutti hanno la stessa base: l'*ipercoerenza narrativa*. Per incrementare il proprio capitale reputazionale bisogna stare nel personaggio. Ipercoerenza non significa assenza di contraddizione. La

maschera può essere anzi caratterizzata dalla contraddizione, come dall'eccesso o dall'imprevedibilità.

Maschera e metamorfosi

Tanto più si indossa la maschera, tanto più la si conosce, diventa comoda, parte di noi. Dietro una maschera può esservene un altra e un'altra ancora e così via. Comunque sia, non è possibile trasformarsi interamente nella maschera, un residuo della personalità nascosta rimane sempre vigile e consapevole, anche se potrebbe essere talmente caduta in disuso e poco frequentata da sembrare estranea:

> La maschera disturba e limita la metamorfosi per il fatto che potrebbe essere gettata a terra. Per questo chi la indossa deve badare a non perderla. La maschera non deve cadere e non deve aprirsi: chi la porta è pieno di preoccupazione per la sorte di lei. Così la maschera resta al di fuori della sua metamorfosi, come un'arma o un oggetto che egli debba maneggiare. La sua persona quotidiana è occupata con la maschera, mentre egli si trasforma in essa. Egli è duplice, e deve restare duplice per tutta la durata della sua esibizione[5].

Non intendiamo qui dare un giudizio sulla maschera, con essa sorge e decade il dramma. Limitandoci all'ambito digitale, la maschera non è qualcosa di avulso dalla personalità: in questo particolare tipo di panottico siamo al contempo attori e spettatori. Senza l'interazione diretta e costante con gli altri il nostro copione si esaurirebbe rapidamente. Si tratta piuttosto di luoghi concepiti per performance di improvvisazione permanente. Luoghi che esigono una prestazione costante, impongono attenzione, cura: il sistema delle notifiche si incarica di mantenere alto il livello di attenzione.

Non tutti sono consapevoli di indossare una o più maschere. Pochissimi sanno utilizzarla con scaltrezza. La maggior parte della grande massa che compone i pascoli commerciali è trascinata dal flusso vorticoso delle stimolazioni e agisce in modo quasi del tutto automatico, irriflesso, seguendo le procedure. Si pensi, ad esempio, alla quantità di foto di minori, tra nipoti, figli e feste scolastiche, caricate e condivise senza alcuna preoccupazione sui *social network*. Salvo poi sentirsi sopraffatti dalla paura per la loro sicurezza.

Il nostro mutare attraverso l'interazione reciproca assomiglia a quella che Canetti chiama la *metamorfosi*. Questa animazione archetipica non è un'imitazione o una simulazione di qualcosa di diverso dalla nostra identità,

tanto meno una figura o una maschera. La metamorfosi anima in noi le qualità che riteniamo necessarie per affrontare le regole sociali ed è dunque una forma di resistenza individuale e spontanea contro il potere. La sua prerogativa immaginale ci permette di produrre senso in forma libera da qualsiasi norma. Descrivendo l'importanza della metamorfosi nella costituzione dell'identità socio-religiosa, Canetti sottolinea i limiti che progressivamente le sono stati posti: «Forse i più importanti divieti di metamorfosi sono quelli sociali. Ogni gerarchia è possibile solo se esistono tali divieti, che impediscono agli appartenenti ad una classe inferiore di sentirsi al livello di una classe superiore»[6].

Il dominio è rappresentato dall'*antimutamento*: il potere costituito deve poter controllare il metamorfismo, guidarlo in una direzione a lui nota in modo che sia sempre funzionale al mantenimento dello *status quo*. Per Canetti la metamorfosi è irriducibile anche quando entra in un rapporto di forza con la maschera, perché essa continua a pulsare sottotraccia, a girare come processo in *background*.

Lo spettacolo che diventa merce

Questa persistenza nel mostrarsi dipende dal fatto che non possiamo fare a meno di auto-presentarci e auto-rappresentarci. L'identità non può che essere molteplice e meticcia, finché vive; anzi, persino l'identità dei morti muta; poiché mutano i ricordi che i vivi hanno di loro. L'identità statica è un ossimoro.

Alcuni etologi sostengono che, come avviene per il canto degli uccelli, ciascuna specie metta in mostra il proprio stile al solo scopo di manifestarsi, ossia la propria capacità e, forse, per il proprio piacere. Il termine *specie*, elemento base della classificazione del vivente, viene dal latino *species* che significa *parvenza, aspetto, visione*. La sua radice è condivisa con i termini *speculum*, specchio e *spectaculum*, spettacolo. Mostrarsi e appartenere a una specie sono dunque strettamente legati.

Il filosofo Giorgio Agamben ci ricorda a tale proposito che «La specie di ciascuna cosa è la sua visibilità. *Speciale* è l'essere che coincide col suo rendersi visibile, con la propria rivelazione»[7]. Una persona speciale non è qualcuno che si distingue per la sua diversità, ma quella che è più aderente

alla specie. In questo frangente i media commerciali hanno elaborato almeno tre meccanismi di *cattura della specificità*.

Il primo è dato dall'ambiente, in particolare dalla strutturazione dell'interfaccia e delle procedure ad essa correlate, che induce a mostrare le proprie metamorfosi. L'ambiente del social è regolato dall'imperativo della trasparenza radicale, dell'esposizione totale, a prescindere dalle intenzione di protezione della privacy continuamente sbandierate dalle aziende che gestiscono i media stessi.

Il secondo è il dispositivo normante, quello che regola i modi in cui è lecito mostrarsi e mutare, che si estrinseca in regole tecniche ed etiche. Ad esempio dal lato tecnico possono essere vietati *script* che aggirino o modifichino la piattaforma (a meno che non siano creati dalla piattaforma stessa per scopi di monitoraggio più o meno legali); sul versante del comportamento, possono essere vietate immagini di nudo esplicito, a prescindere dalla loro componente sessuale.

Il terzo dispositivo di cattura è quello invisibile: la modellizzazione di soggetti e relazioni in linguaggi logici sui quali sia possibile stabilire rapporti matematici. Estrarre senso e quindi valore attraverso l'analisi algoritmica del comportamento che deve essere quantificato e misurato in maniera ripetuta. Gli algoritmi sono procedure ripetitive, iterazioni analitiche. Il metamorfismo lecito sulle piattaforme social è «libero» fino a che non mette in discussione nessuno di questi tre meccanismi. In caso contrario scattano misure repressive automatizzate, fino alla sospensione dell'account. Parafrasando Debord, potremmo dire che nel web 2.0 lo spettacolo della *specie* umana è divenuto merce.

Il potere dell'antimutamento

Canetti traccia due direttrici metamorfiche di fuga dal potere costituito: lineare e circolare[8]. La *metamorfosi di fuga* è un modello archetipico, ne troviamo testimonianza in miti, fiabe e leggende sparse in tutta la cultura popolare. Walt Disney ne propose un'interpretazione in *La spada nella roccia* del 1963, in cui Mago Merlino e Maga Magò si sfidano in un duello all'ultima metamorfosi, trasformandosi rapidamente in ogni sorta di animale: coccodrillo, tartaruga, coniglio, volpe. Quando la maga infine si muta in drago, Merlino riesce a batterla trasformandosi in un germe e

facendola ammalare. Esistono centinaia di racconti folklorici che si basano su questo schema. Questo tipo di inseguimento è detto *lineare*, presuppone due poli paritetici e uno scontro diretto.

Più interessante per noi è la dinamica della *fuga circolare*, in cui si scontrano la magia ancestrale del mutamento e la forza eroica dell'antimutamento. I due racconti che Canetti prende in esame sono la vicenda omerica del vecchio Proteo, una divinità marina che dopo aver subìto l'assalto di Menelao il re di Sparta, viene costretta a rivelare le sue doti profetiche[9]; e la storia mitologica della nereide Teti, aggredita e stuprata dal giovane re Peleo, per generare un figlio semi-divino, Achille, che non possa mettere in discussione il potere di Zeus in quanto non integralmente divino.

In entrambi gli episodi, che hanno come protagonisti esseri antecedenti al classico pantheon olimpico, si stabilisce la dinamica della *fuga circolare*. La creatura magica si trasforma, cercando di sfuggire all'agguato, manifestando i sembianti più disparati: così Proteo è acqua, animale, albero, infine rimane bloccato sul posto. A nulla valgono le sue trasmutazioni perché stretto nella morsa costante e superiore di un potere dominante contro cui non può nulla.

Gli ancestrali fuggono muovendosi in cerchio, tutto accade nel medesimo luogo. Il re li tiene stretti e questi si dibattono mutandosi, ma egli li avvince tra le mani, senza cedere e senza paura di ciò che potrà mostrarsi ai suoi occhi. Nei racconti non è specificato a *cosa* gli aggressori si tengano. La loro è una forza invisibile, che Canetti chiama il *potere dell'antimutamento*. Mentre la divinità marina si trasforma in ogni sorta di bestia l'eroe-re rimane fermo, saldamente ancorato. L'epilogo dunque è chiaro: l'eroe combatte e vince sul mostro, ottenendone i servigi[10]. Il luogo della staticità suprema infatti è il volto del monarca, il quale deve rimanere immutabile, al punto che non gli è consentito neppure di invecchiare, il Re-eroe da cui promana l'autorità è un uomo sempre della medesima età, nel pieno della forza e della salute.

> Il potente conduce una battaglia ininterrotta contro la metamorfosi spontanea e incontrollata. Lo smascheramento, il mezzo cioè di cui egli si serve nella sua battaglia, è esattamente contrapposto al processo della metamorfosi e può essere definito antimutamento [Entwandlung]. L'accumulo di antimutamenti determina una riduzione del mondo[11].

La stasi di questo tipo umano ha caratterizzato in modo decisivo l'immagine moderna del potere dominante. Il potere dominante è ciò che non muta e ha la forza di far mutare il mondo attorno a sé. A dispetto della presunta novità delle tecnologie digitali, queste dinamiche non solo non sono affatto cambiate, ma si ritrovano amplificate, e per certi aspetti esasperate, nei social commerciali.

Si comincia a delineare l'*ermeneutica del sé* che viene operata dalle macchine attraverso l'interpretazione dei nostri racconti e delle interazioni. La tecnologia del *profiling* non studia solo la nostra parte razionale, ma è in grado di «immobilizzare» alcuni lembi della coscienza osservandola mentre si muove nel mondo digitale. L'osservazione avviene al tempo stesso *in vivo*, poiché l'interazione coinvolge corpi viventi, e *in vitro*, poiché avviene in un ambiente controllato. Il potere dell'antimutamento carpisce e osserva le metamorfosi dell'anima, cercando di misurarne il peso.

Dove sei? Chi sei? Come stai?

A quanto sembra abbiamo solo due possibili opzioni, giocare la maschera e organizzare attorno a essa la nostra ipercoerenza narrativa, oppure lasciarci andare alla spontaneità della nostra capacità di generare senso dispiegando l'intera gamma delle metamorfosi del nostro animo. Valga l'esempio, anche se bidimensionale, in cui Facebook introduce cinquantotto varianti per impostare la propria identità di genere sul profilo (agender, transgender, non binary, etc.). Ogni inclinazione è ben accetta, perché in ogni caso sarà all'opera un potere superiore che con mano invisibile accompagna e vincola i comportamenti in una direzione utile al *profiling* e all'analisi di ingegneria sociale che è sottesa alla piattaforma. Fossero anche migliaia le possibilità di scelta, saranno comunque inadatte a descrivere la mutevolezza metamorfica, instabile, ambigua, sempre eccedente rispetto alla volontà classificatoria. Queste scelte invece sono ambivalenti in quanto equivalenti, perché una vale l'altra, e una cancella l'altra, sono opposizioni disgiuntivi, *aut* / *aut*, e non un *vel* / *vel*, opposizioni congiuntive. Con buona pace delle associazioni LGBT che hanno salutato l'iniziativa di Facebook come un passo avanti per i diritti civili.

Smaliziati o ingenui, tutto questo ha un sovrapprezzo: la stanchezza, a cui si riferisce Byung-Chul Han in *La società della stanchezza*, che presto

degenera in astenia. Elias Canetti la chiama *melanconia*. A questo stato si accede quando prendiamo coscienza del nastro di Möbius in cui siamo intrappolati, quando non troviamo più il senso di ciò che stiamo facendo e ci accorgiamo di girare in tondo, fermi sul posto, in preda a qualcosa che ci sovrasta.

> Il processo di svalutazione che sminuisce sempre più la persona si esprime in forma traslata come complesso di colpa. Una colpa significava originariamente che si era in potere di un altro. Il sentirsi colpevole o il sentirsi preda hanno la medesima fonte[12].

Come abbiamo avuto modo di scrivere altrove, è giunto il momento di rinegoziare i termini di servizio, il prezzo è davvero troppo alto. Abbiamo bisogno di una metamorfosi di fuga efficace: che il mostro proteiforme si liberi dalle catene dell'informatica commerciale, della società della prestazione.

Fuori dagli smartphone, continuano ad esserci le stesse discriminazioni di genere, classe, orientamento sessuale ed etnico; la gestione delle *masse digitali* non sembra diversa da quella descritta da Canetti. Se la nostra esigenza è quella di comunicare, di mostrare noi stessi e raggiungere gli altri, se pensiamo che questa esigenza sia un diritto inalienabile, come quello degli uccelli di cantare, allora dobbiamo costruire tecnologie che non siano voliere, perché per quanto leggere e invisibili, partecipate e piene di opzioni, sono sempre gabbie costruite per il benessere economico di qualcun altro.

D'altra parte, gli opposti analoghi del luddismo primitivista e della paranoia della sicurezza non ci sembrano opzioni praticabili né piacevoli. Esistono altri modi di interagire con le megamacchine, modalità persino giocose e frivole, ma ognuno di essi presuppone una struttura autodifensiva organizzata. In queste reti organizzate di affinità, ben diverse dalle organizzazioni reticolari, è scontato che il rapporto paritetico non sia solo nei confronti degli utenti, ma anche nei confronti dei tecnici che hanno progettato e che tengono in piedi il *network*. E non serve essere massa per farlo. Occorre individuare i punti di snodo in cui si articolano le procedure di cattura della biodiversità e mettere a punto tattiche di sottrazione. Come esempio, abbiamo analizzato altrove la crittografia con approccio archeologico e genealogico.

La questione dell'identità rimane cruciale perché, come vedremo meglio in seguito, è su questa che si basa la possibilità di *governance* che i media

digitali commerciali sottraggono allo Stato. Ancora nei termini di Canetti, la domanda sull'identità è la prima e la più arcaica e può essere considerata una sorta di *incatenamento* che vincola l'individuo a una versione particolarmente povera e subalterna di sé. La seconda domanda riguarda il luogo, altro elemento oramai diventato completamente psicogeografico grazie alle tecniche di geolocalizzazione. Su questi aspetti è necessario un approfondimento che coinvolga discipline diverse, un confronto a tutto tondo non solo fra studiosi, ma con le persone che a queste domande rispondono in continuazione con i loro dispositivi, automaticamente. Quali sono i costi sociali e personali dell'auto-monitoraggio geografico, psichico, emotivo? Dove sei, chi sei, come stai?

Quando una domanda viene usata quale mezzo per accumulare potere, per acquisire dominio, essa affonda come un coltello nel corpo dell'interrogato[13]. Il rapporto con i social torna a evidenziare la dinamica del rilevamento poliziesco, della scena del crimine da cui trae le mosse il *profiling* digitale. Quello dei network commerciali è un interrogatorio svolto in maniera morbida e confortevole, esercitando uno *smart power*: la popolazione vi si sottopone con gioia, felice di schedarsi in cambio del servizio gratuito. Siamo arrivati a ciò che per Foucault era il punto ideale della penalità, ossia una disciplina illimitata: *un interrogatorio che non avesse termine, un'inchiesta che si prolungasse senza fine in una osservazione minuziosa e sempre più analitica*[14].

Porre le domande come faceva Socrate con la sua maieutica rappresenta un grande potere. Certo, la manipolazione in un rapporto non paritetico è un rischio concreto, ma indurre all'auto-analisi può essere utile all'autonomia degli individui. Quando però il fine non è l'emancipazione dal maestro ci troviamo immersi nella *società della confessione.*

Chi se lo può permettere ha già smesso di usare i servizi «gratuiti» e cura i propri affari in sicurezza. Tutti gli altri – le scuole, le università, le piccole aziende, i *freelance* precari, ecc. – investono in tecnologia-spazzatura diventando sempre più *social media junkie*, completamente dipendenti da organizzazioni esterne che curano le mediazioni sociali, culturali, professionali, perfino sessuali. In giro per la rete, e da tempo per fortuna, ci sono comunità e singole persone che propongono discorsi diversi, codici e organizzazioni alternative. Non ci sono ricette magiche e soprattutto non ci sono soluzioni globali, ma solo percorsi individuali, locali che possono

diventare collettivi, essere tradotti e adattati metamorficamente alle diverse realtà.

[1] Una prima versione di questo capitolo è stata pubblicata nell'inverno 2015 per il progetto Streaming Egos del Goethe Institut, curato da M. Mancuso e F. Lorenzin.

[2] Per un'analisi approfondita del profiling si veda: Ippolita, *Luci e ombre di Google*, Feltrinelli, Milano 2007 e Ippolita, *Nell'acquario di Facebook*, Ledizioni, Milano 2012.

[3] Elias Canetti, *Massa e potere*, cit., p. 453.

[4] Il panottico è un carcere in cui il sorvegliante può osservare (ottico) tutti (pan) i detenuti da un punto centrale senza che questi possano mai sapere con certezza se sono osservati o meno. Progettato dal giurista inglese Jeremy Bentham in uno scritto omonimo tra il 1787 e il 1791, oltre alla costruzione di carceri «modello» ha influenzato la riflessione sulla sorveglianza, tra cui quella di Michel Foucault, *Sorvegliare e punire: la nascita della prigione*, Einaudi, Torino 1976 (ed. or. *Surveiller et punir*, Gallimard, Paris 1975).

[5] Canetti, *Massa e potere*, cit., p. 457.

[6] Ivi, p. 461.

[7] Giorgio Agamben, *Profanazioni*, Nottetempo, Roma 2012, p. 61.

[8] Elias Canetti, *Massa e potere*, cit., pp. 416-417.

[9] Dal nome *Proteo* deriva la parola *proteiforme*, la capacità di mutare forma a proprio piacimento.

[10] Si noti che la radice etimologica di *mostro* è *monére*, da cui anche *portare allo scoperto*, dunque mostrare, *manifestarsi.*

[11] Elias Canetti, *Massa e potere*, cit., p. 458.

[12] Ivi, p. 420.

[13] Ivi, p. 444.

[14] Foucault, «Sorvegliare e punire: la nascita della prigione», cit., p. 245.

CONFESSIONE

Diari e cura del sé

Una delle forme espressive più ricorrenti e comuni sulle piattaforme di social networking è la forma diaristica. Un genere di scrittura che invita a descrivere e condividere gli eventi della giornata, anche in poco spazio. «A cosa stai pensando?», recita il form di inserimento dei post su Facebook. Lo stile del post, un messaggio affisso in un luogo pubblico affinché sia conosciuto, è derivato dalla pratica del blogging, che è stata integrata nelle piattaforme social più complesse[1].

Questi esercizi in forma diaristica hanno una radice culturale molto antica. Il diario, resoconto giornaliero, era già largamente in uso nei periodi ellenistico (334 a.C. – 27 a.C) e imperiale (fino al 476 d.C.). La pratica socratica del prendersi cura di sé (*heautou epimeleisthai*), delineata nel dialogo pseudo platonico Alcibiade maggiore, diventa indissociabile dalla pratica della scrittura. Foucault, riferendosi alla scrittura diaristica, afferma nel seminario *Tecnologie del sé*:

> Questo fatto non è dunque una caratteristica della modernità, della Riforma o del Romanticismo: si tratta invece di una delle più antiche tradizioni della cultura occidentale, già ben radicata quando Agostino cominciò a scrivere le sue Confessioni [circa 400 d. C.][2].

La trascrizione delle azioni quotidiane era quasi pedissequa, le trame e i sentimenti venivano annotati scrupolosamente per farne un'analisi e poter giungere così alla conoscenza di sé. Cicerone, e più tardi Seneca e Marco Aurelio, prestano un'attenzione meticolosa alla descrizione dei particolari della vita e dei più piccoli moti dell'anima. Questo esame di sé non è volto a cercare una verità nascosta nei meandri della coscienza, ma è parte di una serie di esercizi correlati anche alla mnemotecnica, alla retorica; appartiene cioè a un percorso strutturato, il percorso del vivere filosofico.

Piattaforme confessionali

La tecnica di autosvelamento dell'*exagoreusis*, che si afferma a partire dal IV secolo, è molto interessante per la nostra indagine e permette di capire come la pratica della scrittura diaristica nei social media tragga le proprie mosse dalla pratica della confessione. Si tratta dell'assimilazione da parte del cristianesimo degli esercizi di scrittura di origine stoico-epicurea. L'*exagoreusis*, antesignana dell'esame di coscienza, è una verbalizzazione dei pensieri, continua e analitica, realizzata tramite la completa obbedienza all'autorità del confessore.

A differenza del pensiero greco il *sé* non è più qualcosa da costruire, ma un oggetto di interpretazione, la verità è nascosta all'interno della coscienza individuale. Il cristianesimo come religione confessionale impone degli obblighi di verità, in particolare quello di testimoniare la verità su se stessi.

L'obiettivo dell'*exagoreusis* è stabilire se un pensiero sia buono o cattivo, imparare a distinguere fra il bene e il male, focalizzarsi sulla contemplazione di dio. A tal fine occorre affidarsi a un direttore spirituale che attraverso questa forma estrema di confessione saprà fornire i consigli adeguati. Nella vita monastica della prima cristianità, a differenza del mondo greco-romano, l'obbedienza assume un valore sempre più vincolante: *La pratica dell'obbedienza significa dunque sottomissione completa del proprio comportamento al controllo del maestro, e non prevede alcuna situazione finale di autonomia del discepolo*[3].

Una strada lunga, quella che dal precetto delfico «conosci te stesso» (*gnōthi seauton*), una delle massime iscritte sul frontone del tempio di Apollo a Delfi, arriva fino al «Self Knowledge Through Numbers» (autoconoscenza attraverso i numeri), motto del movimento californiano Quantified self. Una strada che passa attraverso alcune grandi trasformazioni. La confessione di tutti i propri pensieri, *omnes cogitationes*, al maestro spirituale può aiutare a comprendere come si sia formata l'idea della Trasparenza Radicale. Come non bisogna nascondere nulla allo scrutinio del confessore, così non bisogna nascondere nulla allo scrutinio delle macchine. In entrambi i casi, l'obbedienza e l'affidamento totale sono un prerequisito.

La pubblicazione sui social network è un esercizio di scrittura personale praticato da una massa che in alcuni casi ha già superato il miliardo di persone. Solo le grandi religioni monoteiste hanno raggiunto storicamente

una tale penetrazione dei tessuti sociali. La scrittura in forma diaristica è un vero e proprio allenamento quotidiano, dove ci si prende *cura di sé* in una prospettiva di *self branding*. Questa strana *áskēsis (*ascesi: esercizio, allenamento) commerciale non prevede però una soggettivazione della verità come pensato dal metodo stoico, né l'esame quotidiano di sé raccomandato da Seneca. Non ci si costruisce come soggetti facendo propria la giornata attraverso una ricapitolazione dell'accaduto. Si tratta invece di un *rituale di confessione* che vincola completamente l'individuo integrando *tecniche di dominio* (il modo in cui gli individui sono governati da altri e a loro assoggettati, e imparano a governare e assoggettare altri) e tecnologie, o *tecniche del sé* (il modo in cui gli individui governano se stessi)[4].

L'autonomia dell'individuo è tale solo all'interno del compendio di regole previste, il contesto è costruito in modo da creare abitudine e assuefazione. Le regole vengono imposte in primo luogo dal *default power* (sono esplicite nei Termini del Servizio che nessuno legge ma tutti approvano, e cambiano in continuazione), in seconda istanza dalla logica dell'*opt-out* (si può scegliere di non accettare una nuova caratteristica-regola della piattaforma, la scelta ha carattere di rinuncia), infine dal sistema delle notifiche che incitano all'osservanza delle regole (richiami alla prestazione). Il risultato è che più tempo passiamo sulla piattaforma a costruire il nostro profilo, più ci sembrerà fondamentale continuare ad esserci.

Apertura della coscienza ed ermeneutica delle macchine

Una volta che abbiamo cominciato ad affidare i nostri pensieri alle piattaforme, la nostra confessione è affidata a un sistema molto sofisticato che ci guida senza palesare la propria presenza.

Alla base la funzione guida è rappresentata dal rapporto con gli altri utenti. Come nella tradizione ellenica era incoraggiato l'ascolto e la critica di un amico, così nei social riceviamo i nostri primi feedback dagli altri ed è a loro che in primis confessiamo la nostra identità, i nostri pensieri.

La dinamica cardine dello scambio tra pari si articola attraverso una sorta di *condizionamento operativo:* pubblicata una foto, cioè innescato il racconto di sé, riceviamo un certo numero di segnalazioni di apprezzamento

(like/commenti/condivisioni); nel momento in cui una delle persone che ci ha gratificato pubblica a sua volta, ci sentiamo in dovere di fare altrettanto, indipendentemente dalla reale percezione di piacere suscitata dall'input. In questo modo i soggetti comprendono il funzionamento dello schema e cominciano ad articolare l'ambiente massimizzando il *valore di esposizione*.

La funzione di guida è un *habit loop*, un rito dell'abitudine: il segnale innesca una routine che produce una gratificazione, da cui è sempre possibile ricominciare il ciclo. Questa è la fase in cui impariamo i rudimenti dell'*exagoreusis digitale*, impariamo cioè come aprire la coscienza per costruire il racconto su noi stessi. Funziona per mimesi in quanto imitiamo il comportamento altrui.

I comportamenti vengono selezionati e mantenuti operativi dalle risposte che ricevono. L'evoluzione dello stile è quindi co-costruito, in parte dai comportamenti che riscuotono maggior successo e in parte dalle regole intrinseche del sistema.

Gli utenti sono perfettamente e «naturalmente» in grado di individuare i comportamenti adatti per ottenere attenzione. Un piccolo campionario che abbiamo messo a punto nel nostro lavoro di formazione, in particolare con adolescenti, comprende, in ordine sparso: post tesi a provocare tenerezza, oppure orrore; pose ammiccanti; pose imbarazzanti o ridicole; frasi poetiche banali che accompagnano foto più o meno personali; espressioni violente ed esagerate di ira e rabbia.

L'esposizione al rischio della perdita di credibilità o dell'indifferenza non fa che aumentare il desiderio di partecipare.

La funzione guida non si esaurisce in questa prima fase, le piattaforme infatti sono in grado anche di darci dei consigli diretti: gli amici che potremmo conoscere, cosa potremmo acquistare, cosa potrebbe interessarci. Questa disposizione dipende dalla capacità ermeneutica che le macchine hanno sviluppato. Dal punto di vista dell'apparato infatti l'interazione attraverso l'interfaccia web è solo un'astrazione che aiuta l'umano. Si tratta della punta di un iceberg, il palcoscenico, la parte più piccola di un sistema stratificato che si trova dietro i nostri schermi e che noi non vediamo. Quest'ultimo è invece il retroscena, il dietro le quinte: sono gli strumenti utilizzati sia per l'amministrazione che per l'analisi dei dati. Le interfacce grafiche sono progettate per guidare gli utenti in precisi schemi di interazione, in maniera che diventino leggibili dalle macchine. La

massimizzazione del profitto, estrapolare più dati possibili, è garantita dalla riduzione dei nostri comportamenti a una serie di protocolli. Taggare foto, geolocalizzare, assegnare preferenze tramite condivisioni sono modi per organizzare le informazioni attraverso una logica comprensibile all'utente, ma contemporaneamente forniscono una logica anche all'apparato.

Questi dati finiscono in grandi banche dati da cui vengono ripescati attraverso algoritmi. A seconda di ciò che si vuole dedurre dai dati si opera una prima grande selezione. Entrano poi in azione gli algoritmi di raggruppamento e ordinamento che, attraverso determinati criteri classificano i dati. Infine c'è l'analisi vera e propria che, partendo dalla statistica elementare, assume un carattere sempre più complesso e dettagliato. Questa ermeneutica costituisce il vero fulcro del lavoro digitale. La macchina ci conosce, nel senso che è in grado di interpretare e tradurre, come se fossimo le pagine di un libro.

L'obiettivo dell'ambiente in cui ci troviamo è quello di diventare un luogo del truismo comunicativo[5]: non importa ciò che diciamo, l'importante è che lo diciamo. Mediato da questi dispositivi, il bisogno di contatto si ipertrofizza. Non ci sono più resistenze, dunque ciò che conta è essere sempre presenti, immettere contenuti per testimoniare la nostra esistenza. Far sentire attraverso micro-contatti continui che ci siamo anche noi: si dice che ci si parla e, parlando, non si fa che verificare la rete e la sintonizzazione sulla rete. Nei termini delle funzioni linguistiche individuate da Roman Jakobson sulla base della teoria della comunicazione, diremo quindi che la funzione fàtica di verifica del contatto (Pronto? C'è qualcuno?) tende a inglobare ogni altra funzione comunicativa.

Uno sguardo tecno-politico

Cerchiamo ora di descrivere in termini tecno-politici quello che accade quando ci troviamo nel panottico dell'informatica commerciale. In breve: l'apparato acquisisce e transcodifica la complessità degli input immessi dall'utente, reificandone l'esperienza e l'identità, l'obiettivo è compiere elaborazioni astratte volte alla manipolazione dell'utente stesso. In generale, renderci trasparenti alle macchine implica un doppio livello di coinvolgimento: quello che possiamo razionalizzare e vedere con i nostri occhi e quello che ci sfugge perché non abbiamo una visione complessiva,

storica e connettiva. Non vediamo quel dietro le quinte che costituisce la parte più significativa dell'esperienza informatica.

Infatti noi utenti non abbiamo metodi e tecniche per isolare i dati che la piattaforma acquisisce. Siamo all'oscuro dell'immagine reificata del nostro profilo. Anche facendo una copia completa della base dati, un *dump* dei dati[6], non avremmo comunque accesso a una visione complessiva. Questo tipo di sguardo tecno-politico è permesso solo a chi possiede i dati di tutti gli utenti, cioè il servizio che stiamo usando. L'aggregazione dei nostri dati nel complesso è strettamente legata a quelli riguardanti anche altre persone. Non possiamo scaricare sul nostro computer i commenti che abbiamo fatto sui contenuti di altre persone, perché dovremmo entrare in possesso anche dei loro dati. Inoltre possedere i nostri commenti isolati dal contesto in cui sono stati fatti li priverebbe di senso, o ne inficierebbe gravemente la comprensione.

Come abbiamo visto solo la piattaforma può proporci nuovi amici o nuove funzionalità in quanto ha una visione complessiva, cioè paragona i nostri profili a quelli di altri, cerca possibili somiglianze (chi ha comprato questo, ha comprato anche quello...), va a scavare e ci presenta scelte possibili, che determineranno nuovi input per il sistema. Un nuovo ciclo di retroazione nel quale gli utenti sono la biomassa disponibile, il serbatoio di biodiversità da organizzare secondo parametri e quantificare. L'obiettivo finale è liberarci dal peso della scelta, ovvero liberarci dalla libertà.

Precisiamo che questa descrizione non è data da un giudizio morale rispetto all'uso più o meno compulsivo delle piattaforme digitali. Ci limitiamo a proporre un resoconto basato sulla nostra esperienza di esploratori, basato sui nostri appunti di terreno, sul campo, di amanti delle tecnologie e in particolare delle tecnologie digitali.

È sciocco sostenere che la vita digitale sia una realtà sminuita, marginale rispetto alla «vita vera» o addirittura priva di effetti nella «vita reale». Solo chi non ha mai esperito la potenza magnetica delle interazioni social può formulare giudizi simili che equivalgono di fatto a sostenere che milioni di persone preferiscono una realtà scialba, quella digitale, rispetto a una realtà definita «autentica», quella del mondo analogico. È vero semmai l'esatto opposto: la vita scorre in maniera spesso più vivida, di certo più eccitante e rapida nelle interazioni social e le relazioni analogiche sono spesso preparate, supportate e incitate dalle prime.

Di frequente accade che i fruitori forti di queste piattaforme riferiscano un senso di vuoto, una mancanza di eventi significativi che non siano direttamente innescati dalla piattaforma stessa. Decidere cosa fare, con chi e dove, organizzarsi senza notifiche e suggerimenti, diventa una fatica difficile da affrontare. Si esce di casa diretti verso un luogo dove si terrà un evento promosso sui social, si cambia umore in base a un messaggio, ci si ricorda di una ricorrenza grazie a una notifica, si aggiorna accanitamente una schermata nella speranza che cambi qualcosa «là» che faccia cambiare noi «qua», si prende in mano un dispositivo per riempire ogni minimo tempo vuoto, per sfuggire alla noia che incombe, per non rimanere soli con noi stessi. D'altra parte una piattaforma confessionale permette interazioni più rapide e semplici, e con un numero di persone più elevato rispetto a qualsiasi esperienza nei mondi analogici. Migliaia di follower, centinaia di amici, flussi di informazione in aumento costante ci colpiscono semplicemente perché siamo connessi. La vita disconnessa risulta sconcertante per povertà e lentezza.

Queste reazioni non hanno nulla a che vedere con l'essere nativi o immigranti digitali, categorie del tutto inadatte perché ciò che è sotteso a tutte le nostre interazioni è il fatto di essere corpi umani in vibrante attesa, abituati a un'interazione procedurale. Vedremo più avanti anche alcune specificità di queste procedure d'interazione neuro-cognitiva decise da altri per il nostro bene. Al momento, è fondamentale sottolineare che seguiamo le regole esplicite e implicite della confessione digitale perché queste operazioni ci procurano piacere. Un piacere immediato, una gratificazione chimica legata in particolare al sistema di rinforzo positivo della dopamina, un neurotrasmettitore.

Torniamo al profilo che creiamo attraverso le interfacce grafiche. Esso deve essere coerente, è necessario che il personaggio agisca in maniera conforme a se stesso. La confessione dev'essere lineare, la narrazione limpida, chiara, vendibile. L'*ipercoerenza narrativa* può funzionare come sistema di controllo soggettivo, ma solo in relazione al pubblico degli altri utenti, perché il cono di luce a cui ci sottoponiamo supera la nostra individuale capacità di analisi. Lo sguardo della piattaforma è in grado cioè di mettere in relazione anche comportamenti che, ai nostri occhi e a quelli degli altri, sembrano non avere nessi significativi. Anzi, alcuni comportamenti potrebbero assumere significato solo perché la piattaforma decide di porli in evidenza: ogni *scelta algoritmica* è in ultima analisi una

scelta politica, nel senso che determina ciò che viene pubblicato o ri-pubblicato, o persino ciò che è necessario rendere pubblico per mantenere o raggiungere un certo stato emotivo.

Un esempio concreto. Immaginate di avere in tasca uno smartphone, dotato di GPS, che condivide con una piattaforma di confessione il luogo dove vi trovate. Immaginate che in quel luogo si verifichi un evento distruttivo (incidente, catastrofe, attentato). Se i gestori della piattaforma decidono che è necessario *confessare* dove ci si trova per tranquillizzare «le persone della propria vita» sul proprio stato di salute, non seguire questa nuova regola d'interazione significa gettare gli altri nel dubbio: starà bene? Sarà viva? Gli altri hanno detto «sono qui, tutto bene», lui no, quindi... Questo meccanismo è *de facto* conformista perché la devianza dalla norma risulta di per sé un'anomalia. La continuità del flusso dati assunta come norma diventa normalità imposta, impedisce qualsiasi forma di solitudine, di disconnessione, che viene automaticamente rubricata come potenziale problema.

Se i dispositivi di monitoraggio decantati dal *Quantified Self* si diffondessero su larga scala la piattaforma potrebbe implementare funzioni automatizzate di verifica remota sullo stato di salute dei propri cari. Perché non dovrei sapere quante pulsazioni al minuto hai, se questo può evitarti teoricamente un infarto, o almeno non tagliarmi fuori durante l'infausto evento facendomelo vivere in diretta? Lo spettacolo è pur sempre lo sfondo comune. Perché non avere un'app che segnala in tempo reale come stanno i tuoi amici? Quante preoccupazioni in meno!

In questo *sistema iperconfessionale* si polarizzano due qualità opposte. La trasparenza come virtù suprema e l'opacità come vizio per eccellenza. Cosa mai avrà da nascondere?

Teatralizzazione e sacrificio di sé

Nella confessione dire la verità è fondamentale. Ma anche mostrare di averla detta. Nel cristianesimo delle origini vi era anche un'altra pratica confessionale: l'*exomologesis*. Essa costituiva la controparte fisica della verbalizzazione esaustiva compiuta nell'*exagoreusis*. Consisteva nell'obbligo di mostrare in pubblico il proprio status di penitente. Tertulliano la chiama *publicatio sui* poiché il cuore di tale confessione era la

teatralizzazione, l’enfasi drammatica con cui si svolgeva la dimostrazione pubblica[7]. L’atto di esporre le proprie viscere emotive agli astanti è un’altra delle caratteristiche dell’insieme di comportamenti che chiamiamo web 2.0. Raccontare e mostrare fisicamente, ostentare, viaggiano assieme. In Italia poi siamo particolarmente esperti nella drammatizzazione spontanea, abituati a parlare sopra le righe, generosi nel profondere la veemenza necessaria al racconto. Se la verbalizzazione diaristica dei social non avesse capacità di cogliere e trasmettere l’emotività non sarebbe una comunicazione efficace. Si può dire che in Italia abbiamo lo storytelling nel sangue.

Le due pratiche confessionali hanno i medesimi scopi e gli stessi effetti: la rivelazione della verità di sé e la rinuncia di sé. Nei social network le due pratiche sono materialmente coestensive.

> Diventerai il soggetto della manifestazione della verità (di te stesso) solo a condizione [...] di distruggere te stesso in quanto corpo reale o esistenza reale; solo a condizione di rinunciare a essere il soggetto della tua volontà attraverso l’obbedienza o la messa in scena simbolica della tua morte nella publicatio sui[8].

La verità implica dunque un sacrificio. Raccontando tutto, donando tutto, anima e corpo, racconto e teatralizzazione dell’emozione, accederemo a una realtà separata in grado di svelarci la verità su noi stessi.

Quando siamo nei social network commerciali diamo qualcosa in cambio di qualcos’altro, banalizzando si può dire che cediamo noi stessi per avere in cambio la possibilità di personalizzarci attraverso i loro strumenti. Quello che offriamo è il racconto in forma più o meno spontanea a seconda del grado di consapevolezza del singolo, ciò che riceviamo è la misurazione del nostro capitale relazionale e la quantificazione del sé, specifica e relativa alla propria cerchia omofila. L’omofilia è la fascinazione reciproca di chi si sente parte della medesima identità, che non ha nulla a che spartire con l’affinità, una dinamica nella quale la differenza è postulata in quanto base per ogni possibile relazione[9]. Il sacrificio dunque è il sacrificio di una parte di noi e la verità una misurazione che in quanto numerica è data per oggettiva e «vera». La quantità di risultati fornita dai motori di ricerca diventa automaticamente qualità del risultato; i primi risultati saranno sempre i più visualizzati e tenderanno a essere ancora più popolari, a occupare le prime posizioni. Sottintesi: la personalizzazione dei risultati tende a renderci sempre più conformi a noi stessi. Abbiamo definito questo

escamotage *strategia dell'oggettività matematica*[10]. La verità diventa un ente completamente esterno al soggetto, non ci fidiamo più dell'esperienza diretta dell'interlocutore o della nostra memoria, andiamo a verificare ritualmente sul web. Il corpo somato-psichico, quest'anima-carne dai confini mutevoli, viene inserita in una *macchina del sacrificio* molto simile a quella descritta da Agamben: «quel sistema a due poli in cui un significante fluttuante transita da un ambito all'altro senza cessare di riferirsi al medesimo oggetto»[11].

Da ciò deriva la promiscuità tra le due operazioni opposte di consacrazione e profanazione del rito latino che ritroviamo nel *rito digitale*. Nell'antichità latina alcune parti delle vittima consacrata vengono consegnate agli dei (fegato, vescicola biliare, cuore, etc.), mentre ciò che resta viene profanato per contagio (è sufficiente toccare le carni) e destinato al banchetto degli esseri umani[12].

Detto altrimenti, il *prosumer*, produttore-consumatore di contenuti, diventa una vittima consacrata, con il suo proprio assenso: una parte del suo corpo-mente-dati viene assegnata alle macchine, che ne elaboreranno le sostanze, restituendone la verità rivelata; un'altra parte viene riconsegnata agli uomini e consumata nella libagione a cui l'utente stesso prende parte. Produci e consuma il tuo rito sacrificale.

Gilbert Simondon direbbe che assistiamo a un raddoppiamento più che a una divisione: mi individuo come sacro e mi ri-individuo come profano. Nel concreto tutto assume un valore numerico. Sulla piattaforma social ottengo cento *like* per una certa foto (ma potrebbero essere anche stelline colorate o credito in criptovaluta) e/o un valore pseudo-statistico, come «il tuo post più condiviso dagli altri questo mese». Questi due elementi, numeri espliciti di quantificazione e valutazione qualitativa rispetto agli altri utenti, sono la *funzionalizzazione* della sfera profana, che viene cioè restituita all'uso comune degli umani. Nello stesso tempo queste quantificazioni costituiscono anche quella «verità su noi stessi» che tanto bramiamo di conoscere, la restituzione ultima della confessione.

Altri valori numerici vengono invece consegnati esclusivamente alle macchine, quindi *sacralizzati*, separati attraverso l'indisponibilità per gli utenti che naturalmente è stata inserita come clausola nei termini di servizio. Questi dati sono elaborati e venduti a terzi già pacchettizzati in segmenti merceologicamente rilevanti. Ritorneranno a noi sotto forma di prodotti e consigli per gli acquisti, dono ermeneutico di numi macchinici.

L’analisi dei dati con metodi statistici di per sé non è negativa o sbagliata. Ma le applicazioni web commerciali non sono trasparenti sulle metodologie di analisi. Ne consegue che i dati elaborati e venduti a terzi, non essendo riproducibili, vengono accettati sulla base di un rapporto fideistico. Diventa impossibile verificare attraverso una ripetizione dell’esperienza qualsiasi dato, perché solo il padrone della base dati può accedervi.

Secretum

Non vogliamo rinunciare all’esercizio d’esame in forma diaristica, essere maestri di noi stessi anche nel rapporto con le macchine. Scrivere annotazioni, appunti, agende, lettere agli amici non ha meno valore perché svolto in forma privata, al contrario ci permette di essere spietati, come mai faremmo se fossimo in pubblico, e soprattutto in un pubblico che adotta la logica della società dello spettacolo in cui ogni dettaglio è funzionale alla prestazione scenica. Se rimane nel secretum, questa scrittura è esercizio parresiastico e anacoresi, ossia verità colta nel ritiro interiore. Una verità soggettiva e mutevole, come ogni verità autentica. Il diario intimo, se intimo rimane, ci permette quella soggettivazione della verità che ha come unica fonte il crepaccio profondo dell’anima carne.

Nel diario parliamo con noi stessi, ci sdoppiamo nel *terribile partner*, come lo chiamava Canetti, e questi ha il suo più grande pregio nella capacità di placarci, il suo *fantasmata* ci mette in comunicazione con l’immaginale: «si tenga conto che se un uomo non riconosce le estreme istanze della fede, deve creare in sé qualche cosa di analogo per non ridursi al caos e alla totale impotenza»[13].

Questo *analogo* con cui ci intratteniamo, continua Canetti, non è la coscienza, poiché ha la capacità di *mutare* le sue parti. Può presentarsi come coscienza ma non è sempre tale: «talvolta sono io il mio partner, e gli parlo autoaccusandomi disperatamente, con una violenza che non auguro a nessuno (…) egli allora diventa d’un tratto il consolatore (...) fa cadere le maschere del cattivo con cui ci pavoneggiamo e ci dimostra che non siamo affatto così interessanti»[14].

Capita alle volte di intrattenersi nella scrittura diaristica in accese conversazioni anche con un pubblico, folle di astanti che inveiscono, proprio come accade nei social media, in ciò è bene non dare limite

all'immaginario, anche questa è tecnologia del sé, *epimeleisthai heautou*, un modo di prendersi cura.

Canetti usava una stenografia modificata per tenere privato il suo diario, si affidava alle scritture cifrate: «così posso scrivere tutto quello che voglio, senza danneggiare o addolorare nessuno, quando finalmente sarò divenuto vecchio e saggio, potrò decidere se far scomparire tutte quelle pagine, o se affidarle a un luogo segreto ove solo per caso possano essere ritrovate in un innocuo futuro»[15].

L'onere della scelta rispetto a cosa rendere pubblico, e a che livello, non può essere delegato all'automatismo della piattaforma di confessione. D'altra parte, solo dal secretum si può secernere qualcosa. È uno spazio intimo, inadatto all'esposizione continua, alle luci della ribalta; uno spazio ambiguo, di chiaroscuri, da frequentare senza la fretta di comunicare, senza l'ansia di dire tutto. Le verità del secretum non si possono ridurre a serie numeriche, non si possono appiattire a procedure algoritmiche valide per tutti. Si possono solo plasmare nello stile, nel carattere, nella cultura. Lo stile personale di un autore, più viene espresso, più diventa unico e personale, per quanto imitabile e pubblico. Il carattere di un individuo, più viene coltivato, più si affina e diventa riconoscibile, inconfondibile. La cultura è uno stile comune, secreto dall'immaginario collettivo, in perenne cambiamento. Vogliamo mantenere e ampliare gli spazi del secretum, le sfere dell'intimità non offerte all'oscenità automatizzata, alla pornografia emotiva della trasparenza radicale[16]. Questo secretum della scrittura intima è una diserzione rispetto al diktat dello spettacolo e della prestazione.

[1] Tenere un *blog* letteralmente significa tenere un diario (*log*) sul web (*web-log*>*blog*).

[2] Michel Foucault, *Tecnologie del sé,* Bollati Boringhieri, Torino 1992, p. 24.

[3] Ivi, p. 43.

[4] Per una descrizione di questa integrazione di veda Michel Foucault, *Sull'origine dell'ermeneutica del sé*, Cronopio, Napoli 2012.

[5] Jean Baudrillard, *Della Seduzione*, Es Edizioni, p. 170.

[6] Nel caso di Facebook, a inizio 2016 risulta possibile scaricare una copia dei tuoi dati cliccando in alto a destra in qualsiasi pagina di Facebook e selezionando Impostazioni, quindi Scarica una copia

dei tuoi dati di Facebook in Impostazioni generali dell'account e infine Avvia il mio archivio. Verrà inviato un link previa conferma dell'identità.

[7] Michel Foucault, *Sull'origine dell'ermeneutica del sé*, cit., p. 71.

[8] Ivi, p. 88.

[9] Ippolita, *Nell'acquario di Facebook, Dinamiche sociali: omofilia e voyeurismo*, cit., pp. 26-29.

[10] Ippolita, *Luci e ombre di Google*, Feltrinelli, Milano 2007.

[11] Giorgio Agamben, *Profanazioni*, cit., p. 90.

[12] Ivi, pp. 84, 90. Analoghe contrapposizioni ricorrono naturalmente, con varianti specifiche, anche nelle ecatombi greche ed ebraiche e di molte altre forme rituali in tutto il mondo in ogni epoca, dalle culture amerindie alla tradizione scandinava, dall'Asia all'Africa.

[13] Elias Canetti, *La coscienza delle parole*, Adelphi, Milano 1984, p. 90.

[14] Ivi, p. 89.

[15] Ivi, p. 91.

[16] Ippolita, *I-5, Dinamiche psicologiche: narcisismo, esibizionismo, pornografia emotiva*, e *I-7, la privacy è morta. L'ideologia della trasparenza radicale*, in *Nell'acquario di Facebook. La resistibile ascesa dell'anarco-capitalismo*, Ledizioni, Milano 2012, pp. 29-34, 51-58.

GENIUS

ēthos anthrōpō daimōn
Eraclito

Quello che voglio dire è un uomo è decisamente
ciò che è la macchina da scrivere che si porta nel ventre.
William S. Burroughs

L'alter ego

La raccolta di dati per la profilazione di individui e gruppi è il filone aurifero del web 2.0. L'unicità di ogni essere umano è messa a profitto. Non attraverso un banale fermo immagine, un'impronta statica, ma nel suo divenire sempre in movimento. La luce accecante della tecnologia cattura le metamorfosi dell'anima-carne in un costante *streaming* di dati.

Abbiamo ricordato come i servizi definiti gratuiti in realtà non lo siano affatto poiché la moneta di scambio è il codice del nostro *alter ego* e dei legami sociali che vivono nello spazio digitale, ovvero una parte sempre più importante di noi stessi e delle persone che animano i nostri mondi. Per comprendere meglio questo straordinario dispositivo di rapina metodica occorre riformulare il concetto di *alter ego digitale*, poiché è quanto mai necessario comprendere la ricchezza che diamo in cambio quando «paghiamo», senza esserne consapevoli, i servizi del turbo-capitalismo californiano[1].

Il nostro gemello informatizzato non vive solo all'interno del *social* preferito, quello in cui abbiamo costruito un profilo pubblico che cerchiamo di mantenere il più possibile sotto controllo. La sua morfologia è composta dall'insieme delle tracce che lasciamo ogni volta che utilizziamo un dispositivo in grado di collegarsi alla rete informatica. Il suo corpo è articolato e diffuso. In termini economici l'*alter ego digitale* è composto di beni già acquistati e desideri di consumo, come le liste dei desideri compilate nei vari account. Inoltre intrattiene relazioni percorrendo le reti

sociali: le sue emozioni sono rappresentabili e misurate con stelline, commenti, retweet, like ed emoticon vari. La sua storia, una narrazione più o meno consapevole, è formata dagli interessi, le navigazioni tracciabili, le ricerche compiute.

Certo, il nostro *alter ego* non rappresenta il complesso del «nostro vero io»; però cresce in continuazione, accumula memoria occupando sempre maggior spazio sui *cloud* serviti dai corpi corporativi, e assomiglia in qualche modo alla nostra psiche. Di solito con il termine psiche ci si riferisce al complesso di funzioni non corporee oggetto di studio della psicologia. Emozioni, affetti, istinti, stili relazionali e così via. Sappiamo però che non esiste un confine netto fra le funzioni somatiche e quelle psichiche.

Paradossalmente, i confini tra realtà virtuale e realtà reale non solo sfumano, ma il continuo trascorrere dall'una all'altra tende a ricostituire un'unità del soggetto. Gli input digitali infatti sono diretti all'interno di un ambiente artificiale dotato di regole specifiche, e tuttavia si trasferiscono *trasduttivamente* all'unità somato-psichica, che è la controparte organica del digitale inorganico, definita per convenzione «reale», posta al di qua del recinto digitale.

Come possiamo definire dunque questo raddoppiamento di personalità che chiamiamo profilo digitale? Simulacro di sintesi, l'esperienza dei social sembra ripetere e riproporre il classico dualismo del mondo greco e moderno, che descrive l'anima come disgiunta dal corpo[2]. Il profilo digitale sarebbe una sorta di seconda anima inorganica, ma com'è possibile fare un'esperienza così complessa lasciando a casa il proprio corpo? Non è possibile. L'esperienza digitale, che sia individuale o di massa, è tanto fisica quanto psichica, e coinvolge concretamente l'intero apparato psicosomatico. Quando interagiamo collettivamente nei media sociali non lasciamo a casa nulla, siamo interamente coinvolti, anche se nel frattempo stiamo cucinando o prendendo la metro. Le due cose avvengono simultaneamente. Siamo insieme e da soli allo stesso tempo, fuori e dentro noi stessi, fuori e dentro il network. Esperienza ubiqua e satura di fusionalità spaziale e intersoggettiva.

Si palesa una sorta di duplice sdoppiamento relazionale. Il primo è lo sdoppiamento dell'utente rispetto al proprio profilo (*avatar*, *alter ego*), cioè del soggetto nei confronti di se stesso: quando entriamo in un profilo, letteralmente, stiamo accedendo a noi stessi[3]. Accediamo alle nostre

memorie, ma anche al nostro presente, a ciò che è accaduto mentre eravamo «fuori di noi», disconnessi, e anche alla programmazione del nostro futuro. Il secondo riguarda lo sdoppiamento delle dinamiche relazionali che creano gruppi, collettività, partecipazione[4]. Si tratta di una sorta di *individuazione psichica digitale*, il prodotto cioè della relazione consustanziale che abbiamo con noi stessi e con la comunità.

Questa particolare *dipendenza operativa* tra il sé e gli altri, che pone al centro non l'essere umano ma la relazione, è magistralmente descritta come *transindividuale* da Gilbert Simondon. Si tratta infatti di una tensione che forma e supera l'individuo prolungandolo sia nel campo dell'identità personale che in quello della condivisione collettiva. Possiede dunque una logica propria, una dimensione ricorsiva che lavora e modifica continuamente la sua stessa duplice origine. Non si tratta di un mero rapporto funzionale o inter-individuale, sia perché concilia, fino al parossismo, l'unità tra azione ed emozione; sia perché l'utente esercita una coscienza riflessiva, cioè introduce norme, tratte dal e nel comportamento stesso, in quel processo che è stato ampiamente descritto come *formazione permanente*. È difficile intendere questo processo se non si accetta l'idea, elaborata nel solco della cibernetica, di *una reciproca convertibilità delle strutture in operazioni e delle operazioni in strutture*[5].

Da una parte vi è la relazione tra l'utente e se stesso, relazione ulteriormente duplice perché si svolge sia nel media digitale che nella realtà esterna, quella che in gergo chiamiamo *real life.* Dall'altro abbiamo la relazione del soggetto-utente con il collettivo-massa, anch'essa sdoppiata nelle categorie di «reale» e «virtuale». Tra tutte queste *relazioni di relazioni* il web funziona come un *trasduttore*, cioè trasmette energia-informazione modificandola in base al punto di atterraggio somato-psichico a cui arriva.

È simile a ciò che succede quando un individuo avverte dentro di sé una sensazione di straniamento di cui non comprende l'origine, qualcosa che, come diceva Simondon, *sgorga dentro di sé, ma dall'esterno.* Conformismo, creazione del consenso, norma del senso comune che esercita in noi il suo potere: si verifica una riscrittura o una sovrascrittura del nostro intimo codice di condotta a uso e consumo del capitale delle Corporation.

Ma per un momento potrebbe accadere che, per un istante dimentico della procedura,

il soggetto si coglie insieme come essere dubitante e oggetto del proprio dubbio […]. È un'operazione privilegiata, che oggettiva il soggetto ai propri stessi occhi: infatti oggettiva il soggetto dubitante mentre sta dubitando. Il dubbio è dubbio-soggetto, dubbio-operazione in prima persona[6]

È il momento di auto-coscienza, il momento cioè in cui ci accorgiamo che possiamo scegliere: siamo noi a dare senso alla realtà, non per forza il contrario. Coscienza di sé nei mondi digitali, esperienza straniante per eccellenza, significa coscienza dei raddoppiamenti, dei *doppelgänger* che animiamo e che ci animano. Coscienza dell'ineffabilità del sé: il controllo è solo un'illusione.

Je est un autre

Nella Grecia antica la *psyché* era intesa come anima-respiro; si dice ancora oggi che l'anima esala il suo ultimo respiro fuoriuscendo dalla bocca. L'anima greca aveva un compagno, il *dáimōn*, che l'avrebbe guidata nella vita consigliandola a seconda dell'occorrenza. Per i latini, costui era il *genius*. Oggi non siamo più abituati a pensare in termini di doppi e numi tutelari, eppure il termine di *alter ego digitale* ricorre quanto quella di *corpo elettronico*.

In un passaggio dello psicologo James Hillman troviamo ben illustrato il tema del *genius* come gemello psichico:

La celebrazione del compleanno, con la torta e le candeline, trae origine da un rituale che intendeva onorare non noi, ma il nostro genius, che con noi era nato. [..] il nostro genius deriva in parte, dalla famiglia (lectus genialis). Il nostro genius è concepito con noi, discende in noi attraverso coloro che ci generano, ed è come un gemello, invisibile al momento della nascita, parte del nostro retaggio psichico[7].

Questo gemello, genio e *dáimōn*, non rappresenta l'interezza della nostra psiche, di cui solo noi siamo responsabili; secondo la versione platonica del mito di Er, è quella parte di noi che ricorda i motivi per cui abbiamo scelto una certa vita al momento del giudizio delle Moirai, le Parche latine che tessono il filo del fato di ogni essere umano, lo svolgono e infine lo recidono.

Il *genius* conserva i modelli di vita (*bion paradéigmata*) al nostro posto, gli schemi delle scelte possibili, in modo da poterci suggerire e spingere nella direzione giusta. Secondo una simpatica descrizione di Agamben: *Se*

non ci abbandonassimo a Genius, se fossimo soltanto Io e coscienza, non potremmo nemmeno orinare[8].

Come l'*alter ego digitale*, il *genius* ha facoltà conoscitive e relazionali. Come il *genius*, l'*alter ego* si muove in un territorio di mezzo (*metaxu*), solo che questo territorio non è un impalpabile mondo psichico: oggi si chiama *rete* ed è estremamente tangibile.

Non è importante accertare l'esistenza del *dáimōn* così come era immaginata dai greci. Ci interessa ragionare in senso mitico, utilizzare le fonti epiche e mitologiche per trarre ispirazione per la nostra vita quotidiana e l'analisi della realtà contemporanea con cui dobbiamo confrontarci. Platone fa lo stesso, ponendo il *mito di Er* a suggello dei ragionamenti della Repubblica proprio per richiamare il lettore a far lavorare creativamente il proprio *logos*. Dopo la razionalità, l'immaginazione. Hillman suggerisce di prenderci cura del nostro *dáimōn*, esorta a immaginare la sua esistenza in modo non fatalistico, ma al fine di domandarci quale destino abbiamo in serbo per noi stessi, autodeterminandoci e responsabilizzandoci nei riguardi della nostra psiche. La figura del *dáimōn* è utile per capire quanta «anima» abbiamo già riversato sul web attraverso gli account, i profili e le immagini che compongono il nostro doppio digitale.

I confini del *genius informazionale* sono sfumati e richiamano un ambito composto dalle facoltà dell'apprendimento, dalle capacità intellettive e sociali, dalla dimensione istintuale, come quando replichiamo sopra le righe a un post che ci ha infastidito. Il nostro *alter ego* è capace di rispondere agli stimoli della fantasia e lasciare tracce del nostro inconscio nel panottico digitale. L'ipercoerenza narrativa a questo punto ci appare illusoria, una chimera del marketing. Per esempio, non tutti i file musicali che condividiamo sono pensati per armonizzare razionalmente l'immagine che vogliamo dare agli altri di noi stessi, lo stesso vale per le gallerie di immagini e foto collezionate. In sostanza, molto di ciò che facciamo online sfugge alla nostra supervisione. Non per questo però è avulsa dall'identità che va man mano profilandosi sui server di chi eroga i servizi.

La *policy* di Facebook riguardo l'identità è interessante perché esplicita l'imperativo a utilizzare il proprio nome e cognome effettivi. Le dichiarazioni moraleggianti di Mr. Zuckerberg, secondo cui «avere due diverse identità è un esempio di mancanza di integrità»[9], segnalano la presenza operativa della *trasparenza radicale*, in ossequio alla quale una

maggiore visibilità ci rende persone migliori. Una visibilità che tende a bloccare la metamorfosi in un meccanismo di confessione reiterata.

Il nostro doppio sul web 2.0 è sempre meno un *avatar* (che presupponeva l'essere uno tra molti, una sfaccettatura fra tante) e sempre più un *genius*, ovvero ci spinge a mostrare la forma autentica che vorremmo raggiungere. Nei social confessionali, utilizziamo letteralmente delle credenziali per autenticarci, per diventare davvero noi stessi.

Anche se privo di un corpo di carne e sangue questo *doppio digitale* possiede e tende alla realizzazione di una *forma (paradeigma*), tanto che la scienza del *profiling* cerca appunto di studiarne la morfologia. È una sorta di *fisiognomica digitale*, che come l'analoga pseudoscienza di antichissime origini si fonda su un assunto essenzialista. Per la fisiognomica la verità del corpo, cioè l'anima dell'individuo, l'essenza del suo carattere, viene infallibilmente esplicitata nel viso e può essere misurata da un occhio esterno. Parallelamente, il *data mining* personalizzato non ha solo lo scopo di capire i nostri gusti per proporci pubblicità mirata, ma mira a compiere anche un'analisi dei sentimenti che proviamo. Presuppone cioè che dall'analisi del profilo sia possibile dedurre il nostro autentico carattere, il nostro *ethos.* Come la fisiognomica, implica che ogni tratto sia portatore di senso, che possieda una *legalità oggettiva*, capace di svelare la soggettività vitale[10]. Il potere della *fisiognomica digitale* risiede nella potenza di calcolo delle macchine che effettuano le misurazioni rivelatrici al posto del vecchio criminologo dedito all'antropometria. Il singolo utente può avere solo un'idea parziale dell'immagine psicologica che lascia dietro di sé quando interagisce; gli mancano strumenti tecnici per una visione complessiva, dall'alto. I molteplici sistemi di tracciamento dell'utente, da quelli inseriti nel pc a quelli del browser, passando per lo smartphone e i servizi cui accediamo tramite account, servono proprio a raccogliere la «forma» dei nostri *doppelgänger*.

L'obiettivo è cogliere ciò che noi ancora non sappiamo (i nostri desideri di consumo) e che non conosciamo di noi stessi (paure, aspettative morali, sentimenti). In breve, un'impronta della nostra *psyché.* Soffrire, innamorarsi, stringere amicizia, provare invidia o risentimento sono esperienze psichicamente rilevanti. Dal momento in cui questi sentimenti non sono più esperibili ed esperiti solo nel mondo reale, ma diventano parte anche della vita attiva del nostro *alter ego digitale*, ecco che (a seconda dei

livelli di protezione tecnica ed etica che sapremo gestire), essi saranno studiati dal punto di vista morfologico e seguiti nella loro autopoiesi.

L'elaborazione di modelli, esempi e forme serve al complesso dispotico che chiamiamo *tecnocrazia* per creare nuovi archetipi. Già Aristotele raccomandava la creazione di paradigmi, basati sulla definizione di casi noti, quali utili riferimenti per illustrare casi meno noti o del tutto ignoti. Il soggetto individuale acquista un'importanza primaria, non solo perché è in grado di consumare, ma anche perché la sua identità, complessa e mutevole, è diventata l'oggetto archetipico della produzione, promessa euristica nei confronti di sé e soprattutto degli altri. Ognuno di noi può fare da *modello tecnico* per la comprensione degli altri: i «diversamente simili» che comporranno il codice delle relazioni sociali attraverso le quali ci specchiamo e cambiamo nel tempo.

L'identità è un concetto scivoloso. In Europa siamo abituati ad avere dei garanti identitari: dallo statuto napoleonico in poi l'identità è garantita dallo Stato, mentre dell'anima si cura la Chiesa. Avere una carta di identità e un passaporto sul lato «giusto» del mediterraneo è ciò che determina l'inclusione o l'esclusione sociale dalla fortezza europea. Ma mentre lottiamo per aprire le frontiere delle nazioni politiche e geografiche, nell'iperuranio del web 2.0 identità, anima e demoni della psiche sono stati abilmente con-fusi e la grande narrazione tecnologica ha già collocato ognuno di noi in una nuova cittadinanza globale. Apparentemente non esistono cittadini di serie A o di serie B poiché in questa fase il turbo-capitalismo tecnologico è intento a collezionare forme per costruire nuovi paradigmi senza distinzione di razza, credo e orientamento sessuale.

Catturare l'anima in una base dati suona illusorio, ma solo perché la categoria di anima è poco praticata. Se con anima intendiamo *psyché* e se ad essa leghiamo un doppio mercuriale, che trasporta cioè funzioni e messaggi dall'interno all'esterno e viceversa, ecco che il territorio iper-uranico del web e l'esistenza terrena cominciano ad approssimarsi. E anche quando i corpi fisici sono confinati in territori dove la libertà è limitata, abbiamo comunque la possibilità di partecipare all'illusione della *democrazia elettronica*.

Sui social ci dimentichiamo di essere stranieri, dimentichiamo che la nostra cultura è diversa da quella dei fornitori del servizio. Siccome abbiamo a che fare con i nostri amici, con le cose che ci interessano e con cui abbiamo familiarità, tutto diventa consueto. Quanta sicurezza ci regala

questa sensazione di già visto, già sentito, già vissuto? E però a questa sensazione, a questo tepore, si somma sempre l'elemento di novità, ciò di cui non si può non parlare, un nuovo *meme*, un nuovo articolo da condividere. «Cosa è successo?», «A cosa stai pensando?».

Esercizio della confessione, come dicevamo, ma senza guida spirituale, senza maestro, bensì registrati, tracciati e abbandonati a noi stessi. Ignorati dal gestore del servizio fino a quando non infrangiamo qualche regola. Ma come ricordare la nostra condizione di esseri abbandonati, esiliati, stranieri (letteralmente, in casa d'altri!) se l'esperienza dell'utente è disegnata appositamente per rendere la sensazione di trovarci in piazza con tanti amici intorno? Una grande piazza dove tutti sono uguali, dove ogni giorno è uguale al precedente, in una routine senza fine. È proprio il *design dell'esperienza* a rendere difficoltosa l'anamnesi, la rimemorazione del fatto che veniamo da un altrove, che stiamo vivendo dentro uno spazio fittizio, che stiamo immolando il nostro tempo ai proprietari di questi mondi.

La formazione concreta del nostro *alter ego digitale* connesso su scala globale è ormai un fatto acclarato. Ma che cosa rappresenta per noi? Quanta importanza gli diamo? Quanto influisce il suo comportamento sul complesso di ciò che siamo o sul destino che pensiamo di avere?

Munirlo del nostro nome reale, come avviene quasi sempre per gli account di posta o per i profili sui social, non ha coinciso con una maggior cura e attenzione nella costruzione del sé tecnologico.

Un tempo, ma spesso ancora oggi, gli hacker usavano un *nickname*, un soprannome. Esso è fondamentale per proteggersi, poiché il confine tra ciò che è illegale e legale in informatica è sfumato e sempre in rapido cambiamento. Non solo: il doppio, proprio in quanto sconosciuto e «altro da sé», ha la necessità di diventare autorevole, di essere cioè riconosciuto dai suoi pari. Questo implica sforzo, cura e dedizione. Chi utilizza un altro nome raramente lo fa con leggerezza[11].

A livello filosofico e politico diventare custodi dell'anima-psyché e al contempo dell'identità anagrafica significa ricongiungere il potere della Chiesa con quello dello Stato; a livello tecnico occupare una posizione strategica per il controllo del web. Ottenere il punto di accesso all'esperienza della *rete* attraverso un unico account è una delle battaglie in corso, con buona pace di qualsiasi velleità di *data portability*, gestita in maniera decentrata.

Assumere la cura del proprio *genius digitale*, proteggerlo perché si emancipi dalle lusinghe dell'informatica commerciale, riconoscere l'importanza che ha nella nostra vita significa fare un passo di consapevolezza tecnica e nel contempo di responsabilità etica verso noi stessi e verso la comunità.

Autodifesa

Affrontare la contemporaneità ed esserne all'altezza è una questione preliminarmente di postura, di attitudine, ossia di stile. Quale *ethos* assumere nella società del controllo per non farsi leggere e sovrascrivere totalmente dal dispositivo? Consapevole dell'agio della *servitù volontaria*, dovrà essere una postura in grado di predisporre all'azione e alla riflessione, attività faticose: il contrario di un atteggiamento statico e inflessibile, un esercizio costante di equilibrio dinamico.

Nelle *società della prestazione*, il controllo è effettuato dall'utente, la norma è interiorizzata attraverso l'autocontrollo indotto. Il nuovo campo di battaglia è tutto «interiore», ossia è sulla *cura di sé* che si gioca ed è qui, tra addestramento e consapevolezza, che si aprono margini possibili di emancipazione. Ma poiché non ci sono più un *interno* e un *esterno* ben distinti fra loro (se mai ci sono stati), bensì una scrittura continua, un flusso di dati senza fine, ne deriva che il mio *abito*, il mio *ethos*, diventa immediatamente codice che entra in contatto con una serie di altri elementi assolutamente eterogenei e si propaga. In maniera incontrollabile, ovvero controllata dalle piattaforme confessionali.

Non vogliamo rinunciare al conflitto, ma il conflitto è ciò di cui si nutre il nuovo capitale. Ciò avviene perché il capitale recepisce il conflitto come una delle possibili forme della singolarità legate all'elemento della trasgressione. Come tale è sempre compatibile con il sistema.

Agli occhi del capitale non c'è differenza tra conflitto e trasgressione, ma per noi sì. La trasgressione è il narcisistico anticonformismo metropolitano. È la versione attuale dell'addomesticamento borghese della diversità: «com'è trasgressivo!», eccola etichettata, imballata e pronta per essere venduta. Il conflitto si manifesta invece quando si agisce in vista dei propri obiettivi politici, gli unici in grado di dispiegare le proprie energie

efficacemente, e nient'altro. Non è voluto e ricercato, non è adeguato al palcoscenico e all'efficienza del ritmo della prestazione.

Il conflitto viene così a coincidere con la postura che cerchiamo, perché è disposizione all'autonomia, *ethos* di apertura all'altro senza volto, abito di relazione destrutturata, logica di affinità e di ospitalità. La strada da percorrere sarà allora la pratica continua del proprio fare, in una consapevolezza accresciuta progressivamente. L'insieme delle azioni intraprese agisce nel sistema come un tutto, in maniera olistica.

Siamo tutti contaminati, parte di un corpo sociale messo a profitto, messi a profitto nei nostri stessi organi corporei; la resistenza non è più frontale, in un ambiente ubiquo anche la guerriglia va ripensata.

In questo panorama due romanzi di Philip Dick, *Ubik* e *Le tre stimmate di Palmer Eldritch*, tornano a essere di estremo interesse per suggerirci possibili pratiche di sovversione[12].

Il mondo intorno a noi è in via di riscrittura. Questa riscrittura è operata da chi ha il potere e i mezzi per farlo, ma come sempre il comando non sarebbe possibile senza l'obbedienza e l'asservimento volontario. Il cambiamento è in corso, anche se noi non vogliamo farne parte. Il lavoro da fare è comprendere che tipo di riconfigurazione sta avvenendo e agire una decodifica delle norme che stanno sovrascrivendo: è questa la postura, lo stile che stiamo ricercando.

Durante i momenti di formazione ci siamo trovati spesso a parlare di *autodifesa digitale*. Il termine autodifesa riecheggia l'idea di scontro; eppure nell'autodifesa femminista e alla base delle arti marziali che ci hanno ispirati nella progettazione dei nostri workshop non vi è l'obiettivo di muovere guerra a qualcuno. La finalità non è combattere e distruggere ma divenire consapevoli della propria forza per agire con sicurezza nel mondo e magari essere d'esempio per gli altri. Una figura che ben s'addice a questa idea di autonomia è quella del monaco zen.

Il monaco non cambia il mondo agendo direttamente su di esso, cambia il mondo agendo principalmente su di sé; compie quell'operazione di *epimeleia heautou* (prendersi cura di sé) raccomandata dalla filosofia greca, si esercita con dedizione, si impratichisce nella propria conoscenza interiore, che conosciamo per il precetto delfico *gnothi seauton* (conosci te stesso). Tutto ciò che accade fuori ha ripercussioni sul dentro e viceversa, per questo il monaco trasforma il mondo trasformando se stesso. Perché le cose non hanno significato di per sé ma solo in relazione tra di esse.

Esercita primariamente la consapevolezza, di sé, di quello che pensa, prova e sente; in questo modo è come se si osservasse dall'esterno. Guardandosi comprende meglio ciò che gli accade, egli diventa ai propri stessi occhi parte del mondo. Mentre il monaco è preso dal suo esercizio di osservazione-trasformazione di sé e del mondo, altri lo vedono e la sua «sapienza agita», potremmo dire il suo particolare stile, funziona come esempio per chi gli sta intorno. Perché uno stile è sempre esposto, visibile, e proprio per questo diventa un *esempio*, dal latino *eximere*, portare fuori. Diventa subito riconoscibile per i suoi simili, il suo esercizio diventa dunque anche una pratica di *contagio per affinità*.

Trarre esempio da questo tipo di monaco significa saper porre una distanza tra il sé e il mondo del web sociale, fare in modo di mantenere la propria autonomia e continuare a prendersi cura di sé senza delegarla al dispositivo. La nostra postura etica può incidere un segno positivo nei momenti che stiamo vivendo, con l'esempio, con il contagio.

Possiamo qui fornire due riferimenti, utili a illustrare quanto stiamo dicendo. Il primo è tratto da Errico Malatesta, si tratta di un testo della maturità del teorico e militante anarchico[13]. Scritto agli inizi della dittatura fascista, nel 1924, si propone di chiarire in quali circostanze è legittimo l'uso della violenza. Il tema dell'esempio e del contagio emerge quando si pronuncia con decisione contro atteggiamenti e azioni volti a imporre le proprie idee sugli altri, la cui diffusione invece sarà data dalla «cooperazione volontaria, con l'amore, il rispetto, la reciproca tolleranza» e con «la persuasione, l'esempio, il contagio ed il vantaggio mutuo della benevolenza». Per il discorso che stiamo facendo è un testo chiarificatore, in quanto rivendica la violenza legittima rivolta contro l'oppressione totalitaria, ma soprattutto perché mette in luce la valenza politica che il contagio assume come forma di conflitto.

Il tema del *contagio*, sempre in riferimento a dinamiche di interazione, si incontra anche in *Millepiani* di Deleuze-Guattari, nel decimo capitolo, dal titolo «1730. Divenir-intenso, divenir-animale, divenir-impercettibile...»[14]. Sono tra le pagine più complesse dell'intero volume; ci interessano perché si parla di rapporti di filiazione, di propagazione ma anche di divenire post-umano, di bande e di mute. È in forza del contagio, o per dinamiche a esso riconducibili, che avvengono questi movimenti di relazione, questi rapporti, queste trasformazioni non istituzionalizzate, non normate nel senso di non

normalizzate. In questo senso, il contagio è una dinamica, un modo di agire serpentino.

La cura di sé, l'esempio e il contagio fanno parte di una medesima pratica, postura o stile di autodifesa. Una pratica che è un carattere, una postura che è un agire, un contagio che è un conflitto.

[1] Importanti porzioni di utenti non sono raggiunti dai servizi della Silicon Valley. Il caso quantitativamente più rilevante è quello della Cina, dove i servizi gestiti dal governo rimpiazzano quelli statunitensi. Ma anche se non sono dichiaratamente anarco-capitalisti, lo spirito è identico: carpire la verità intima dei corpi umani sottoponendoli alla disciplina della trasparenza radicale.

[2] Com'è noto, Platone raccoglie elementi propri della sensibilità greca che erano emersi nei Misteri e in alcune filosofie presocratiche e li codifica in un discorso coerente, razionalmente orientato, la Dottrina delle idee. I Padri della chiesa, nei primi secoli della cristianità, riprenderanno e faranno propri questi costrutti filosofici, perché funzionali al nuovo credo religioso che prevede, per ogni individuo, un'anima individuale immortale. Successivamente Descartes, all'inizio dell'epoca moderna, offrirà al pensiero scientifico nascente la base concettuale necessaria per il suo sviluppo, proprio a partire da una rilettura laica della tradizionale divisione tra anima e corpo, quella riguardante la *res cogitans* e la *res extensa*.

[3] Si noti che l'accesso implica il riconoscimento e l'autenticazione da parte di un'autorità terza: dobbiamo dimostrare di essere noi stessi ricordando il nostro nome (login) e la nostra parola d'ordine (password); se sbagliamo, dobbiamo produrre altre prove a sostegno della nostra identità: risposte a domande segrete, numeri di cellulare, fax... tutto per entrare nel nostro alter ego che vive in un luogo militarizzato, in casa d'altri, dove vigono le regole d'altri, quelle scritte nei *Termini di Servizio* che nessuno ha letto.

[4] La moltiplicazione di spazi relazionali separati è contraddittoria rispetto all'imperativo della trasparenza radicale. In diversi lavori di Danah Boyd vengono esaminati i «collassi di contesto» provocati da interazioni non previste dagli utenti, ma strutturalmente perseguite dalle piattaforme. La stessa informazione assume valenze differenti e può provocare sovrapposizioni catastrofiche: è il caso dell'ormai aneddotica foto di «sbronza fra amici» postata sui social che svela il «vero volto» dell'utente e lo «smaschera» nel suo contesto lavorativo, familiare, affettivo...

[5] Gilbert Simondon, «L'individuazione psichica e collettiva», Derive Approdi, Roma 2002, p. 180.

[6] Ivi, p. 159.

[7] James Hillman, *Gli stili del potere*, Rcs Libri, Milano 2002, pp. 54-55.

[8] Giorgio Agamben, «Genius», Nottetempo, Roma 2004, p. 11.

[9] David Kirkpatrick, *Facebook. La storia. Mark Zuckerberg e la sfida di una nuova generazione*, Hoepli, Milano 2011.

[10] Per un'analisi approfondita dell'affascinante storia della fisiognomica, rimandiamo a Patrizia Magli, *Il volto e l'anima. Fisiognomica e passioni*, Bompiani, Milano 1995.

[11] *Pseudonimo* non significa *anonimo*, ma al contrario, è una maschera che protegge proprio perché svela una parte del sé. Ippolita è invece una pratica collettiva dell'*eteronimo*, cioè di autori diversi

che danno vita a un autore con un carattere proprio differente dai singoli *ortonimi*.

[12] In entrambi questi romanzi i protagonisti si trovano proiettati, a loro insaputa, in mondi altri che obbediscono a regole diverse. La realtà sembra quella consueta ma non lo è e, di fatto, è dominata da potenze lontane e i cui obiettivi risultano essere poco intellegibili. Un artificio narrativo debitore della metafisica gnostica che l'autore ben conosceva. Si veda Philip K. Dick, *Le tre stimmate di Palmer Eldritch*, Fanucci, Roma 2003 e Philip K. Dick, *Ubik*, Fanucci, Roma 2003.

[13] Errico Malatesta, *Anarchia e violenza*, in *Il buon senso della rivoluzione*, Eleuthera, Milano 1999.

[14] Gilles Deleuze, Felix Guattarì, *Millepiani*, Castelvecchi, Roma 2006, p. 335.

ALGOCRAZIE

Rituali

Le civiltà si istituiscono tramite l'osservanza di rituali, fra cui spiccano la sepoltura e i riti di passaggio. Le civiltà digitali tendono a praticare inconsapevolmente regole algoritmiche, che non di rado si configurano come veri e propri rituali. Nella cura di sé la ripetizione consapevole ha un ruolo fondamentale. Delegarla sotto forma di cicli ritualizzati è il metodo della servitù volontaria propalato dai Demiurghi Digitali per *liberarci dalla libertà*.

L'abitudine all'utilizzo della tecnologia per mediare la presenza di altri esseri umani genera assuefazione che prende la forma di micro rituali spesso inconsapevoli. L'etimologia della parola «rituale», dal latino «ritus», ricorda il flusso d'acqua: *rivo*, da cui anche l'inglese *river*, proviene dal latino *rivus*. Indica qualcosa che scorre, in continuo cambiamento pur nella ripetizione costante del suo procedere. Pratiche ripetute possono diventare rituali di interazione, che «fanno accadere le cose» in maniera relativamente prevedibile. In effetti, il mondo intorno a noi ha senso solo se siamo in grado di identificare alcuni schemi di interazione. Per i credenti, i riti, attraverso la ripetizione di procedure, assicurano la stabilità di questo mondo e la sua connessione con l'altro. Le religioni con un alto grado di organizzazione gerarchica utilizzano i riti per dirigere le grandi masse di fedeli. Per Elias Canetti la massa è un organismo che mira alla crescita infinita, in qualsiasi forma essa si presenti. L'istituzione di una meta e la giusta dose di ripetizioni liturgiche sono gli strumenti di cui si sono dotate le grandi religioni per gestire la potenza della massa:

> i fedeli collocano volentieri la meta a grande distanza, in un aldilà nel quale non si debba affatto entrare subito – giacché si è ancora vivi – e che ci si deve meritare con molti sforzi e con molte sottomissioni. La direzione diventa a mano a mano la cosa più importante. Quanto più lontana è la

> meta, tanto maggiori sono le eventualità che essa duri. Al posto dell'altro, apparentemente indispensabile, principio di crescita, si pone qualcosa di completamente diverso: la ripetizione[1].

I rituali sono anche modi per registrare le trasformazioni che avvengono e validarle, come nel caso dei rituali che segnano il passare delle stagioni o il passare del tempo attraverso la preghiera ripetitiva. Oppure i rituali possono far accadere le cose, crearle, di solito trasformando uno status. Ad esempio, i rituali di matrimonio o di investitura (cavaliere, sacerdote, militare) sono performativi, perché creano un nuovo status. Seguendo Canetti, possiamo dire che, in assenza di strutture rituali, la crescita della massa lascia la folla in balia di se stessa e delle sue tendenze violente e distruttive, o di auto-disgregazione, una volta esaurita l'occasione agglutinante.

In questo contesto gestionale, amministrare il culto significa erogare la dose corretta di ripetizione al momento giusto e con il giusto ritmo. Dalle chiese agli eserciti, i sistemi disciplinari funzionano bene quando riescono a inculcare un senso di unità tra le persone e a farle sentire a proprio agio, a farle agire come fossero un sol uomo, un solo essere vivente. Nella *massa ritualizzata*, gli esseri umani non hanno paura di toccarsi gli uni con gli altri. I limiti del corpo dell'individuo vengono assorbiti dal gruppo. Perché temiamo gli estranei, ma durante un concerto siamo disposti a immergerci nella calca? Perché sono in atto procedure di interazione ritualizzate, ripetizioni controllate che gestiscono l'emotività individuale e la incanalano secondo uno schema noto.

Si potrebbe dire che le attuali società iper-controllate non sono gestite da procedure rigorose imposte dall'alto, per lo meno non tutte. Questo è precisamente il punto in cui si segna la differenza tra le vecchie società disciplinari descritte da Foucault e le nuove società del controllo[2]. Esistono comunque regimi autoritari a tutte le latitudini, e sacche di dispotismo endemiche anche nelle cosiddette democrazie liberali. Vero è che, nelle società delle prestazioni liberali, gli individui sono costantemente invitati a mettere in questione le procedure sociali vigenti. Ma questa apparente infrazione della norma è in realtà l'osservanza stretta a un diktat prestazionale: fallo meglio! Si può fare, si deve fare, è necessario lottare per emergere nell'arena sociale, imponendo le proprie procedure agli altri. Si combattono le vecchie burocrazie con le nuove tecno-burocrazie. Competizione, crescita, scalabilità: farlo meglio, farlo nuovamente, farlo più grande; è questo il ritornello che ci viene proposto.

La ripetizione ossessiva di rituali per vincere, per distinguersi, è il tentativo paradossale di costruire un'individualità conforme alla norma. Bisogna vincere, altrimenti si verrà rubricati fra i perdenti. Non solo: bisogna continuare a confermare il proprio status dominante, non esiste possibilità di stasi. Una nuova classe dirigente digitale si sostituisce alla precedente, se possibile ancora più avida, e per di più senza alcun senso di colpa rispetto all'egemonia e alle ricchezze accumulate perché convinta di rendere il mondo un posto migliore. Ma chi gliel'ha chiesto?

Sottolineiamo l'importanza della consapevolezza. I rituali irriflessi sono forme di abitudine che genera assuefazione:

> Ovunque gli uomini si siano abituati a questa esperienza esattamente ripetuta e limitata nelle loro chiese o templi essi non possono più farne a meno. Ne dipendono come dal nutrimento e da tutto ciò che costituisce la loro esistenza. Un improvviso divieto del loro culto, la soppressione della loro religione mediante un decreto di Stato non possono rimanere senza conseguenze[3].

Vale la pena ricordare che queste procedure vengono messe in atto perché tali ripetizioni sono fonte di piacere. Se interrompiamo l'esercizio ripetitivo, ci sentiamo male perché il corpo, assuefatto, ha bisogno della ripetizione in dosi sempre più massicce. Questo accade anche al di fuori dell'ambito informatico: se cominciamo a correre regolarmente, smettere di colpo sarà doloroso. L'associazione di piacere e ripetizione rende faticoso e difficile sostituire rituali inconsapevoli con rituali di scelta.

Le istituzioni degli stati moderni, dai parlamenti alle corti supreme, cercano di porsi come neutrali e secolarizzati, ma in effetti hanno assunto una serie di pratiche volte a santificarsi. Le antropologie delle società contemporanee presentano una quantità straordinaria di esempi in tal senso.

Ad esempio la presunta razionalità dell'economia si basa sulla follia irrazionale della finanza, un insieme di pratiche oscure, espresse con parole pseudo-magiche come *spread*, *futures*, *hedge fund*, *private equity*, *junk bond*, *leveraged buy-out*. Non siamo lontani dall'esoterismo d'accatto, con la differenza fondamentale che gli apprendisti stregoni sono i padroni non occulti di questo mondo. Non stupisce infatti l'abbondare di teorie del complotto che spopolano sui social. D'altra parte, è molto probabile che la base dell'economia di mercato, ovvero l'istituzione del debito, abbia un'origine religiosa, come dimostra la ricerca dell'antropologo David Graeber[4]. Se il concetto di debito non suona religioso è perché siamo abituati a pensare in termini di debito pubblico e debito privato. Quando ci indigniamo per coloro che traggono profitto dal debito dei paesi poveri ci

dimentichiamo che l'obbligo di rimborsare i debiti è presente in tutte le principali religioni, compreso il cristianesimo. A questo proposito, la preghiera cattolica del Padre Nostro è molto chiara: «e rimetti a noi i nostri debiti, come noi li rimettiamo ai nostri debitori».

Anche la scienza ha preso in prestito la pratica pastorale dalla Chiesa cattolica. I buoni pastori delle verità scientifiche agiscono molto spesso come sacerdoti, distribuendo consigli e sermoni; capita anche che agiscano come inquisitori, inserendo i miscredenti nella lista nera della «buona novella scientifica», bruciando le opinioni non conformi sul palcoscenico mediatico[5].

Esempi di persistenza degli spazi e delle pratiche rituali di sacralizzazione sono ovunque, per quanto spesso misconosciuti. La casa, come la famiglia, è molto spesso santificata, in tutto o in parte, da un simbolismo cosmologico o rituale. L'atto di sconfinamento della soglia corrisponde a una penetrazione in uno spazio sacro, separato dallo spazio profano esterno, che è la ragione per cui la violazione dello spazio di vita personale è considerato tanto terribile. Come i luoghi delle istituzioni pubbliche, ad esempio i Parlamenti, sono gli spazi in cui si celebrano i riti della coesione sociale, i luoghi personali sono gli spazi in cui si celebra la costruzione del sé individuale. La costruzione dell'identità personale e la cura sono fortemente legate con l'inviolabilità di questi spazi; il rapporto con oggetti personali, le abitudini nell'uso degli spazi privati, le relazioni intime con altri, contribuiscono fortemente alla formazione di sé.

La costruzione della società dello spettacolo è andata di pari passo con la proliferazione di riti inconsapevoli per segnalare e ratificare l'appartenenza a specifici segmenti sociali, secondo adeguati rituali di consumo. A questo proposito, il ruolo sociale svolto dalla televisione nel XX secolo è paradigmatico. Dal momento che la presentazione di sé agli altri, così come gli effetti personali che definiscono la nostra identità, sono sempre più spesso mediati da dispositivi digitali, è logico che gli account assumano le caratteristiche di spazi sacri in quanto ritualizzati. Si pensi ad esempio ai profili delle persone decedute ai quali ci accostiamo per testimoniare il nostro legame d'affetto.

Le interazioni con piattaforme e dispositivi digitali hanno contribuito a diffondere una nuova serie di rituali; ne elenchiamo qui alcuni, evidenziandone il significato.

– *Controlli compulsivi* della posta elettronica e degli account sui social network: svolgono funzioni di rassicurazione emotiva circa la stabilità del mondo esterno. Non siamo soli, gli altri non si sono radunati a nostra insaputa là fuori, vogliamo evitare la FOMO[6], la paura che rimanendo sconnessi ci stiamo perdendo qualche evento importante. La sensazione esperita in questa ripetizione continua di connessione è la conferma dell'identità attraverso la riflessione narcisistica nello specchio dell*'alter ego digitale*. Il *profilo* è uno specchio libidico per costruire il Sé. Poiché il Sé non può essere separato da «come gli altri mi vedono», e questo Altro è sia il mio alter ego digitale, sia gli alter ego digitali degli Altri, tutte le possibili perfezioni vengono assegnate a questa Imago digitale idealizzata. L'ipercoerenza narrativa ha quindi anche una funzione ortopedica rispetto alla costruzione del Sé, gli strumenti sono diventati protesi, stampelle identitarie. Staremo bene attenti ai passi falsi altrui, pronti a cercare infrazioni alla norma.

– *Necessità impellente di condividere*: le cose condivise su una piattaforma comune procurano sensazioni più acute, assurgono a una forma più completa di esistenza. Le cose acquisiscono nuovi significati attraverso la condivisione online. Evidentemente il problema non è affatto la condivisione di per sé, che è la pratica fondamentale per costruire mondi comuni, ma l'automatismo della condivisione in cui non è richiesto alcun sforzo ma la semplice ripetizione di una procedura che diventa assuefazione somato-psichica. Quando si ascolta una canzone durante un concerto, invece di rimanere ad ascoltare, godendo delle vibrazioni che si riverberano sul corpo intero, ci si preoccupa di registrare l'evento per condividerlo, subito, altrove. La registrazione viene validata dal gruppo con i «mi piace». Solo allora diventa realmente autentica come esperienza, perché autenticata dal gruppo. Le emozioni gustate in solitudine diventano meno significative di quelle validate nell'arena social. Le cose condivise acquisiscono un surplus di esistenza e il loro status superiore procura all'individuo un plus-godimento. Fino al paradosso che se non esiste una traccia dell'esperienza sulle piattaforme web, si dubita che abbia mai avuto luogo. Sentire con il corpo analogico non è sufficiente, c'è bisogno della mediazione dell'alter ego digitale che assume valore testimoniale perché incorporato nel più vasto corpo delle Corporation.

– *Necessità impellente di contribuire, di partecipare*: «mi piace», e ho bisogno di esprimere questo «piacere» ora, subito. Ho bisogno di lasciare

tracce di me stesso su altri profili, come un gatto si strofina sugli umani per includerli nella propria zona di comfort. Ho bisogno di inviare commenti, altrettante prove della mia appartenenza al gruppo di discussione; i miei post sono sfaccettature che mi rivelano, strumenti di diffusione della mia identità. Pubblica, spingi i *trending topic*, sii aggiornato, batti il ferro finché è caldo. L'atto stesso di contribuire incarna la dinamica del *flame*, della discussione accesa. Le masse amano il fuoco, adorano appiccare il fuoco: anche gli scoppi, le esplosioni piriche delle discussioni, gli insulti fino al rogo mediatico sono segni che lo spettacolo può e deve proseguire a ogni costo. Lo spettacolo è il risultato della compartecipazione psichica[7]. Si esperisce la fusione, si oltrepassano i limiti del proprio corpo analogico. La sensazione esperita è un senso di appartenenza, di «far parte di» qualcosa più grande di te.

– *Necessità impellente di verificare*: si accede alla «conoscenza comune», il livello condiviso che letteralmente precipita le cose nella realtà, le sostanzia. Dobbiamo differenziare la *verifica personale* e la *verifica pubblica*, la verifica dei dati enciclopedici, come nel caso dei dati geografici o storici e la verifica del senso comune. Entrambi si basano sul rito di interrogare l'"oracolo digitale", che è anche un mezzo per controllare l'esistenza del mondo. Quando interroghiamo i motori di ricerca, questa ricerca si risolve nel controllo della media di opinioni, solitamente adattata al nostro profilo dai filtri di personalizzazione. Corrisponde a verificare che siamo in sintonia con il senso comune, che la nostra opinione coincide con una media statistica estrapolata da algoritmi, che chiamiamo «verità». Grazie alla profilazione, questa verità è sempre più su misura per noi, non ci contraddice mai, è ipercoerente. Cerchiamo: «esistono gli alieni?»... migliaia di risultati mostrano che sì, esistono! No, sul serio: cerchiamo «esistono davvero gli alieni?»... ecco altre migliaia di conferme che non esistono. La verifica della verità è una chimera, dipende dalla formulazione della domanda.

Questa ripetuta verifica implica anche un disprezzo delle possibilità legate alla memoria individuale, e il parallelo disprezzo per la capacità collettiva di costruire una verità condivisa in una discussione. I dati sensoriali provenienti dagli organi di senso, così come il sapere personale, diventano meno rilevanti. Non mi fido di me stesso come corpo analogico, mi fido di più della memoria del mio *corpo digitale pubblicato*. Senza il mio navigatore non posso orientarmi, la mia consuetudine con il mondo

attorno a me deve essere mediata dagli strumenti. La prossemica, la propriocezione corporea, il processo di rimemorazione risultano indeboliti: conta solo quello che ci dice Google.

Le stampelle del Sé individuale sono anche stampelle relazionali: non siamo in grado di incontrarci senza decine di messaggi e telefonate, senza confermarci in continuazione e continuamente cambiare, perché siamo legati ai nostri dispositivi più che ai nostri corpi disconnessi. Le citazioni diventano una mera questione di rapida ricerca online e verifica. Non c'è bisogno di esercitare la memoria perché possiamo trovare «là fuori» ogni informazione. Come ogni tecnologia mnemonica, anche la verifica digitale è un *pharmakon*, al tempo stesso medicina e veleno. Per mitigare gli effetti tossici, la capacità di usare gli strumenti deve andare di pari passo con la capacità di farne a meno, facendo ricorso ad altre risorse, e soprattutto di modificarli, aggiustarli, adattarli ai nostri percorsi e desideri.

Liturgia

Gli algoritmi regolano la cadenza della liturgia digitale. *Algoritmo* viene dall'arabo (*al* è l'articolo). Liturgia invece viene dal greco *leitos* (pubblico, per il popolo) – *ergon* (lavoro, servizio). In origine, come riferiscono anche Platone e Aristotele, erano dette *liturgie* tutte le opere pubbliche, realizzate in pubblico per il bene pubblico. In seguito, nell'Atene classica, le liturgie sono state intese come forme di tassazione. Ad esempio, i cittadini benestanti finanziavano la rappresentazione pubblica di tragedie e drammi satireschi aperti a coloro che ne avevano diritto.

L'esperienza web si concretizza grazie agli algoritmi: sono queste le procedure che regolano il ritmo della liturgia digitale.

Gli algoritmi fanno accadere le cose. PageRank serve i risultati di Google. EdgeRank e GraphRank servono gli aggiornamenti e le connessioni di Facebook. Gli algoritmi di Amazon ci offrono suggerimenti sui libri che dovremmo leggere. Quelli di Apple Store ci suggeriscono la musica da acquistare e ascoltare, così come mille altri servizi analoghi.

Gli utenti non si preoccupano degli algoritmi. La liturgia è opaca, segreta, sotterranea. Il rito non è consapevole ma implicito. Il lavoro non viene effettuato in pubblico e per il pubblico, ma da algoritmi di società private, e perlopiù in spazi separati ai quali accedono solo pochi. Sono le piattaforme

a farsi carico dello sforzo, della fatica necessaria, dell'*ergon* per sviluppare la liturgia algoritmica. E chi controlla queste procedure rituali? Manca ancora una ricerca puntuale sulle similitudini e differenze fra questi rituali digitali e quelle delle religioni istituite.

Libertà

Gli organismi viventi, tra cui gli esseri umani, sono corpi organizzati dalle loro capacità di conoscere mediante organi di senso. La cognizione attraverso l'apprendimento modifica l'organismo pur mantenendo una stabilità che chiamiamo individuo. Gli esseri umani modificano se stessi, gli altri esseri e il mondo circostante anche attraverso strumenti tecnologici. La storia della tecnologia come ergonomia cognitiva è la storia dei tentativi di abbassare il carico necessario per svolgere attività quotidiane attraverso la creazione e l'uso di strumenti tecnologici.

Scrittura e lettura sono esempi di come gli strumenti alleggeriscano la fatica di conoscere, tenere a mente, organizzare e dare un senso alle cose, costruire la propria individualità. Trovare il libro giusto da leggere, la musica che non sapevamo ci piacesse, il posto adatto per andare in vacanza, per cenare, per passare una serata; rimanere in contatto con le persone della propria vita, scovare il partner ideale: sono attività che richiedono attenzione, cioè che aumentano il carico cognitivo. Poterle affidare a qualcosa che ci conosce meglio di quanto noi stessi ci conosciamo, perché ha un'immagine precisa di noi, è la promessa della tecnologia liberatrice.

La «libertà di» si ottiene mediante delega a un sistema interattivo esterno dell'organizzazione dell'organismo, finalmente «libero da» tutte le incombenze del proprio corpo. Un'aporia fondamentale si manifesta, da ultimo, in questo progetto. L'organismo vivente si modifica, quindi modifica la propria identità, attraverso la cognizione. In che modo tale identità potrà essere più libera di «esplorare, creare, pensare e sentire» dal momento in cui le sensazioni non saranno più elaborate in percezioni consapevoli, ma saranno gestite automaticamente dalle interfacce algoritmiche? Non saranno forse quelle interfacce a diventare in qualche modo più libere di decidere del destino dell'organismo?

Lavoro digitale? No grazie

L’attività degli umani che usano le interfacce digitali può essere qualificata come lavoro? In proposito si discute animatamente di *digital labor* e delle forme di retribuzione di questa fatica, magari tramite moneta digitale, in particolare nella forma di criptovalute sganciate dal controllo di banche e altre istituzioni tradizionali, di cui i Bitcoin[8] sono l’esempio più noto.

Alcuni ritengono che dovremmo essere pagati con *royalties* adeguate per la nostra partecipazione ai mondi digitali[9]. Un tanto a prestazione, un tanto a click. No grazie: uno fra i padroni digitali più feroci, Amazon, ha già provveduto a organizzare lo sfruttamento estensivo e intensivo di questo genere di forza lavoro, con il suo Mechanical Turk[10]: una sorta di caporalato digitale in cui vengono remunerati gli HIT (*Human Intelligence Task*), compiti che le macchine non sanno (ancora) svolgere, o che sono semplicemente troppo onerosi per i loro circuiti e che sono delegati agli umani che si offrono sul mercato privato di Amazon.

Gli studiosi del capitalismo cognitivo riconducono il discorso ai fondamentali della lotta di classe: individuazione di una classe sociale sfruttata (cognitariato, classe vettoriale, classe creativa, ecc.), necessità di sindacalizzazione della stessa, di introduzione di meccanismi di fiscalità sui giganti del web che ora sfuggono quasi del tutto alla tassazione, collettivizzazione dei dati generati dagli utenti. Fino alla proposta di instaurazione di un reddito minimo di cittadinanza digitale basata sull’idea che il solo fatto di essere connessi generi una sorta di plusvalore dovuto alla messa a profitto dei dati e metadati dell’utente[11].

Ci sembra però che mutuare le analisi della sociologia del lavoro e in particolare della fabbrica come luogo di sfruttamento tipico del capitale industriale e applicarle all’esperienza digitale dei social network commerciali distorca le prospettive. Il limite insormontabile delle analisi basate sul *digital labor* consiste nello spostare completamente o quasi il discorso dell’interazione con le macchine sul piano della retribuzione. Da cui l’esaltazione per le *criptovalute* come possibile soluzione all’impoverimento generale dovuto alla crisi economica. Un reddito minimo andrebbe rivendicato indipendentemente dall’identità del lavoro, ma per il motivo che tutti abbiamo diritto a sopravvivere. Anche nel contesto dell’economia capitalistica.

Il fatto che il capitalismo digitale crei profitto dalla capacità umana di comunicare e dalla misurazione delle funzioni fisiologiche del corpo umano, come descritto a proposito del *Quantified Self*, non significa che lo si debba accettare come «lavoro» e quindi rivendicare su di questo un reddito. Ci sono cose che semplicemente non si comprano e non si vendono per motivi etici e politici, per esempio lo spazio pubblico, lo spazio interiore, le relazioni, o anche gli organi del corpo umano.

In definitiva, inquadrare l'interazione uomo-macchine come lavoro è fuorviante perché ne nasconde quasi del tutto l'aspetto volontaristico e desiderante che lo connota e lo sostanzia. D'altra parte la volontà e il desiderio non sono di per sé garanzia di nulla, possono avere obiettivi perversi, avvilupparci in comportamenti morbosi: possono essere la strada maestra verso un assoggettamento volontario. Chi farebbe volentieri a meno del digitale? Interagendo con le macchine digitali non solo non soffriamo, ma facciamo molta meno fatica a effettuare una quantità di scelte che ci vengono presentate come inevitabili per stare al passo con le società della prestazione, attuali incarnazioni del consumismo.

Come hanno evidenziato diversi studi, senza dubbio relazionarsi con le macchine digitali è un'attività eminentemente cognitiva caratterizzata spesso dal dialogo, dalla cooperazione e dallo scambio. Il fatto che siano stati sviluppati meccanismi sempre più invasivi per monetizzare le attività informali degli utenti non deve però farci automaticamente ricercare modalità di spartizione di questo profitto.

Dal nostro punto di vista, per quanto mosse dalle migliori intenzioni di eliminare lo sfruttamento e l'alienazione degli utenti, queste prospettive tendono a legittimare di fatto l'assimilazione di ogni attività umana al lavoro, e a esigere quindi (a ragione) un giusto compenso o compensazione. Ciò significa in qualche modo ratificare la mercificazione dello *spazio interno* individuale e collettivo, dell'immaginazione e dell'immaginario, della socialità stessa. Certo, queste interazioni sembrano fatte apposta per poter essere *felici e sfruttati*[12]. La promessa di felicità del capitalismo contemporaneo non ha a che fare con il lavoro. Ha a che fare con la cognizione, quindi con la cibernetica, ovvero il governo dei meccanismi di autoregolazione degli organismi. Ha a che fare con l'organizzazione dei rapporti fra gli organismi viventi e non viventi mediante l'instaurazione di sistemi di retroazione capaci di gratificarci senza sosta pur lasciandoci in preda a un sempre rinnovato senso di insoddisfazione. Lo *sfruttamento*

cognitivo si realizza con la soddisfazione chimica immediata degli individui da una parte, attraverso la *gamificazione*, e dall'altra, a medio e lungo termine, con la promessa di *liberarci dalla libertà*. La fatica, il lavoro, le scelte.

Vale la pena ripeterlo fino alla noia: la libertà non è gratuita, costa tempo, passione ed energie. Ciò che le piattaforme digitali commerciali sfruttano davvero non è il nostro lavoro gratuito ma il tempo che noi passiamo lì dentro, a casa loro, a farci sezionare in parcelle merceologicamente rilevanti per la profilazione e che sottraiamo alla costruzione di mondi comuni non commerciali e non consumistici. I *padroni digitali* sfruttano gli utenti come serbatoi di biodiversità per alimentare le megamacchine. Siamo materia prima, non operai. Ogni variazione individuale è una preziosa anomalia da integrare nella prossima versione del sistema. L'informatica del dominio non è coercitiva, è fondata sulla servitù volontaria.

Nella pratica, è urgente mettere a punto esercizi di riappropriazione delle facoltà delegate per trasformare gli strumenti tecnici di uso quotidiano in processi di liberazione invece che in procedure di asservimento.

[1] Elias Canetti, *Massa e potere*, cit., p. 30.

[2] Si veda Gilles Deleuze, *Poscritto sulle società di controllo*, in *Pourparler*, Quodlibet, Macerata 2000.

[3] Elias Canetti, *Massa e potere*, cit.

[4] David Graeber, *Debito. I primi 5000 anni*, Il Saggiatore, Milano 2012.

[5] Oppure bruciandole direttamente sul rogo. È il caso della scienza medica, ricostruito accuratamente in Enrica Chiaramonte, Giovanna Frezza, Silvia Tozzi, *Donne senza rinascimento*, Elèuthera, Milano 1991.

[6] Si veda John Grohol, «FOMO addiction: the fear of missing out», *Psychocentral. Com* (2011), Przybylski, Andrew K. et al. «Motivational, emotional, and behavioral correlates of fear of missing out», *Computers in Human Behavior* 29.4 (2013), pp. 1841-1848.

[7] Ippolita, *La rete è libera e democratica. Falso*, Laterza, Milano 2014.

[8] Il Bitcoin è una moneta elettronica creata nel 2009 da Satoshi Nakamoto. Utilizza un registro pubblico, un database distribuito tra i nodi della rete che tengono traccia delle transazioni, effettuate grazie alla crittografia che le rende anonime e impedisce di spendere due volte la stessa moneta. Sono stati esaltati gli aspetti di decentralizzazione, l'anonimato, la mancanza di un controllo centrale e l'indipendenza di questo tipo di tecnologie. Facciamo notare che il lavoro necessario alla creazione di nuova moneta è svolto dalle macchine che si occupano di scavare (*mining*) nuovi bitcoin effettuando calcoli. Tutte le criptovalute sono operazioni altamente ideologiche perché integrano idee e valori nel

codice stesso: ad esempio, l'algoritmo Bitcoin è costruito in modo che sia possibile scavare un numero limitato di monete, in chiara contrapposizione alla possibilità illimitata da parte delle banche centrali di stampare nuova valuta. Per una panoramica critica, si veda l'articolo di De Jong, Lovink, Riemens, «10 Bitcoin myths» http://networkcultures.org/moneylab/2015/11/30/10-bitcoin-myths/

[9] Jaron Lanier, *Who Owns the Future?*, 2013.

[10] https://www.mturk.com/mturk/welcome Il Turco è un sarcastico riferimento al Turco Meccanico, un automa (1769-1854) che sapeva giocare a scacchi, in realtà una truffa architettata da un geniale inventore tedesco, ed esibito in Europa e negli Stati Uniti da generazioni di imbroglioni. Dentro l'automa si celava un uomo di bassa statura. Invece dietro il Turco di Amazon si celano molti umani.

[11] Per approfondimenti: Yann Moulier Boutang, *Le capitalisme cognitif*, Editions Amsterdam, Paris 2007; Trebor Scholz (ed.), *Digital labor: the internet as playground and factory*, Routledge, New York 2012; Antonio Casilli, Dominique Cardon, *Qu'est-ce que le digital labor?*, INA, Paris 2015.

[12] Carlo Formenti, *Felici e sfruttati, Capitalismo digitale ed eclissi del lavoro*, Egea, Milano 2011.

GOVERNANCE

C'era una volta

C'era una volta una città adagiata sulle sponde di un lago fra le montagne. La città era molto sporca perché i cittadini gettavano per strada i rifiuti; le acque di scolo finivano nel lago, inquinato e maleodorante. Vennero emanate leggi sempre più severe, ma a nulla valevano le reprimende e le multe; persino la galera si era rivelata inefficace. Ormai i cittadini si erano abituati al malcostume, si erano assuefatti al fetore delle fogne a cielo aperto e ai fumi tossici dei cumuli di spazzatura in fiamme. S'era tentato di tutto ma ogni rimedio era miseramente fallito. Quelli che non sopportavano la situazione avevano fatto fagotto da un pezzo; gli altri si erano rassegnati. Dopotutto, pensavano, io mi comporterei come si deve, ma se gli altri continuano a comportarsi male, tanto peggio.

Un bel giorno arrivò in città un impresario. Si propose di risolvere gratuitamente la situazione, a patto che il governo cittadino gli affidasse i pieni poteri sulla faccenda. Se qualcosa fosse andato storto, se la cittadinanza si fosse lamentata, gli avrebbero dato il benservito. Ottenne una delega totale. I tecnici dell'impresario installarono tanti cestini della spazzatura e indissero un fantastico gioco a premi. Chiunque poteva partecipare: bastava seguire le regole per la raccolta differenziata e si potevano vincere straordinari premi, tutti si divertirono molto.

Funzionò tanto bene che in capo a pochi mesi la città era linda. Ma i trasporti pubblici erano in crisi. I parcheggi selvaggi. Le strade insicure. Le casse vuote. L'impresario ottenne di poter gestire anche gli altri settori in difficoltà. I cittadini si registravano con nome e cognome e indirizzo sulla sua piattaforma social. Raccontavano per filo e per segno quel che facevano, e quello che facevano i loro amici e conoscenti, e le persone che

gli stavano intorno. Più particolari raccontavano, più accumulavano punti e crediti.

Queste e molte altre azioni permettevano di entrare in speciali classifiche; i giocatori che si distinguevano potevano salire di livello, e accedere a nuovi eccitanti ricompense grazie al loro status. Con un sofisticato sistema era possibile accumulare crediti sotto forma di moneta digitale sui conti gestiti dalle società dell'impresario. L'elenco delle azioni corrette veniva aggiornato in continuazione. Denunciare la cattiva azione di un vicino, per esempio, dava diritto a tre minuti di shopping in uno dei supermercati dell'impresario; a cinque minuti se era un cittadino mai colto in fallo prima. Si animarono gruppi di discussione sui metodi per salire di livello più velocemente, e per esibire le proprie imprese. I crediti soppiantarono la moneta all'interno della città. Ogni interazione poteva essere quantificata in base ai crediti, che si potevano acquistare e vendere: la banca dell'impresario tratteneva solo una piccola percentuale su ogni singolo scambio.

Il governo cittadino venne sciolto. Al suo posto si insediò la *governance tecnica* dell'impresario, un'organizzazione privata, con grande risparmio di tempo, denaro ed energie. La città divenne un modello per il mondo intero. Venivano da lontano a studiarne il miracolo. Erano tutti concordi sulla caratteristica più notevole del sistema, vera realizzazione del paradiso in Terra: non c'era più bisogno di pensare per scegliere, un magnifico sistema di notifiche informava tutti i giocatori delle prossime mosse da effettuare per guadagnare una reputazione. Le rare voci dissidenti sostenevano che i giocatori agivano come macchine programmate in maniera automatica, ma come confessò un cittadino inizialmente scettico, finalmente si sentiva davvero libero, per la prima volta nella sua vita. Nessuno voleva tornare in preda al dubbio, all'incertezza e alla fatica di scegliere.

E tutti vissero addestrati e contenti.

Gamificazione

Questa storiella racchiude i principali elementi della *gamificazione*, dall'inglese *gamification*, tradotto a volte in italiano come *ludicizzazione*, uno dei sistemi di attuazione della *governance digitale*. Il meccanismo di base è semplicissimo: si trasforma ciò che viene descritto come un

problema in *gioco*, o, per meglio dire, in *schema di gioco*. La ripetizione di un'azione ritenuta corretta viene stimolata attraverso premi, crediti, accesso a un livello gerarchico superiore, pubblicazione di classifiche. Dal punto di vista normativo, invece di punire le infrazioni alle regole, si premia il rispetto delle regole. È una normatività totalmente piena e positiva, priva di dimensione etica, poiché il valore del comportamento, la sua assiologia, è determinata dal sistema, non dalla riflessione personale e collettiva sull'azione stessa. La gamificazione incarna la società della prestazione[1].

I meccanismi di fidelizzazione dei consumatori, degli elettori, dei sudditi, sono noti da secoli. Tuttavia, la pervasività dei sistemi di connessione digitale interattivi apre scenari inediti alle tecniche di addestramento di massa. Si tratta di una delega cognitiva che diventa delega dell'organizzazione sociale. Le procedure di interazione automatizzate si raffinano attraverso l'uso che gli utenti fanno dei loro strumenti. La partecipazione alla costruzione di mondi condivisi si trasforma in addestramento comportamentale.

Ovviamente questa non è un'apologia del castigo, un elogio dei sistemi repressivi. Il proibizionismo repressivo provoca in genere l'acutizzarsi del desiderio di trasgressione ed è perciò un sistema di rinforzo negativo. Ma nei meccanismi di rinforzo positivo non è tutto oro ciò che luccica. Chiunque abbia avuto a che fare con un bimbo sa che premiarlo è più facile che educarlo. Salvo poi rendersi conto che il bambino assuefatto al premio vuole un premio sempre più grande, e non c'è verso di convincerlo a far qualcosa senza promettergli un riconoscimento ancora maggiore. E allora spesso si ricade nel sistema punitivo, che si rivela come l'analogo opposto del sistema premiale. Il premio, come la punizione, nega il piacere intrinseco del processo, perché rimanda a un sistema esterno.

L'educazione invece di per sé non c'entra nulla con il rispetto delle regole date, né tanto meno con l'obbedienza. Il solito vecchio Socrate, volendo educare i giovani alla cittadinanza con il proprio esempio, non solo infrange le regole, ma invita gli altri alla disobbedienza, a seguire il proprio *dáimōn*. L'educazione automatica non è altro che addestramento, e conduce all'assoggettamento; anche se in apparenza può produrre buoni risultati, nel senso di prestazioni misurabili, senz'altro non crea indipendenza né responsabilità. Invece di promuovere l'autonomia, la capacità di darsi regole da sé, induce all'infantilizzazione della società, annichilisce la possibilità di un'etica della responsabilità.

Piacere

Il crinale fra apprendimento e addestramento è sottile. La ragione principale chiama in causa una molecola organica che svolge un ruolo centrale nell'apprendimento e nella risposta a stimoli di rinforzo positivo: la dopamina (più correttamente dopammina), un neurotrasmettitore che percorre le piste neurali del nostro cervello. Semplificando un meccanismo estremamente complesso, possiamo dire che il senso di gratificazione e ricompensa che proviamo quando riusciamo ad apprendere qualcosa è connesso al rilascio di dopamina. In generale, lo svolgimento delle attività piacevoli a livello psico-fisiologico (dissetarsi, sfamarsi, sesso, riconoscimento, empatia e così via) corrisponde ad accresciute concentrazioni di questo neurotrasmettitore. Lo stesso vale per l'utilizzo di sostanze stupefacenti.

L'apprendimento in ogni sua forma, anche nelle attività fisiologiche, richiede sforzo, cura e attenzione. Leggere è faticoso, così come assimilare una competenza qualsiasi. Procurarsi attività fisiologiche soddisfacenti costa fatica. Come si sarà intuito, il modo più semplice e meno oneroso di innalzare i livelli di dopamina e quindi di provare piacere è portare a termine un compito, svolgere una procedura. È una scorciatoia.

I processi di elaborazione emotiva che avvengono nel sistema limbico, la parte centrale, la più antica del cervello, segnalano la presenza o la prospettiva di ricompense o punizioni per promuovere l'attivazione di programmi motori finalizzati a procurare piacere o evitare disagi[2]. Le sostanze che generano dipendenza agiscono esattamente in questa regione cerebrale, facendo sì che le sensazioni di piacere e le connessioni neuronali che si creano si rafforzino sempre di più, perdendo in plasticità. Questa sorta di irrigidimento connettivo corrisponde a una diminuita capacità di rilassare lo stato di piacevole eccitazione neuronale causato dalla dopamina: in termini più tecnici, si verifica una compromissione a lungo termine delle vie sinaptiche che collegano i neuroni. Questi sentieri diventano strade asfaltate nel nostro cervello, e per provare ancora piacere ci vogliono autotreni di dopamina. A ogni passaggio, la dose necessaria aumenta.

Ecco perché l'addestramento è così efficace, e genera assuefazione. Il piacere correlato a un automatismo, cioè a un comportamento compulsivo, ci fa entrare in un circuito ripetitivo da cui è sempre più difficile uscire

perché le vie neurali, rimanendo sempre eccitate, non potranno far altro che potenziarsi con il passare del tempo. Tempo, ritmo, ripetizione.

Ridateci il gioco!

Ritorniamo al concetto di *ergonomia cognitiva*: grazie ai supporti digitali possiamo abbassare il nostro carico cognitivo e, per esempio, delegare il compito di ricordare tutti i numeri della nostra rubrica. Un aiuto indispensabile. Non abbiamo seguito nessun corso per imparare a consultare la rubrica cartacea. E nemmeno quella del nostro telefono, o della gestione dei contatti su una piattaforma social. Forse abbiamo dovuto chiedere a qualcuno più smanettone di noi, probabilmente non sappiamo esattamente come funziona, però l'importante è che arriviamo all'obiettivo. Per far questo, dovremo compiere una serie di azioni ripetitive, ovvero ripercorrere una procedura. Seguiamo le tracce manifeste nell'interfaccia della procedura algoritmica pensata da altri per noi.

L'organizzazione del nostro sistema cognitivo si basa principalmente sulle facoltà intuitive e sul ragionamento. Affidandoci all'intuizione, non facciamo altro che interpretare un contesto attraverso schemi mentali che fanno già parte del nostro bagaglio mnemonico inconscio[3]. Lo sforzo cognitivo e computazionale è minimo, dal momento che non dobbiamo pensare a quello che stiamo facendo. Agiamo in maniera automatica. Il ragionamento invece richiede uno sforzo cognitivo notevole, dobbiamo soffermarci su un problema, fare ipotesi, seguire una sequenzialità che impone un ritmo lento e un pieno coinvolgimento. L'intuizione ci permette di agire e di usare uno strumento senza essere in grado di spiegarne il funzionamento, mentre il ragionamento può renderci in grado di spiegare esattamente come funziona qualcosa senza essere in grado di usarlo[4]. Una virtuosa del violino può non avere idea di come funzioni la propria muscolatura, ma sa usarla alla perfezione. Viceversa, possiamo essere in grado di descrivere teoricamente i passaggi per guidare un trattore leggendo un manuale, senza essere in grado di guidarlo in pratica.

La memoria dichiarativa (sapere che, sapere qualcosa) è distinta da quella procedurale (sapere come). Tutte le attività che svolgiamo in modo automatico coinvolgono la memoria procedurale. Quando agiamo intuitivamente ci rifacciamo a procedure che abbiamo appreso in passato,

simulando la strategia che ci sembra più adeguata per portare a buon fine il compito che dobbiamo svolgere[5]. Non abbiamo bisogno di pensare: è una questione di ecologia delle risorse, non si sprecano preziose energie computazionali per pensare a come si guida una bicicletta se l'abbiamo già imparato. Se non c'è nessuna corrispondenza con le nostre esperienze pregresse, dobbiamo rifarci al ragionamento e analizzare le condizioni ambientali prima di agire: si è bucata una gomma, proviamo a smontarla e a ripararla... niente da fare, dobbiamo chiedere aiuto, oppure ingegnarci altrimenti, creare una procedura inedita.

Nella stragrande maggioranza dei casi, usare in maniera continuativa un medium digitale, come un'interfaccia web, vuol dire apprendere progressivamente a usarla in maniera automatica. Se poi le interfacce stesse sono progettate per essere il più possibile intuitive e semplici da usare, si capisce come, attraverso la creazione di schemi mentali, si può dire che le usiamo «senza pensare». Se cambiamo modello di cellulare e usiamo la stessa applicazione, ci basta identificare l'icona dell'applicazione per poterla usare in maniera automatica, scrivendo senza nemmeno guardare il tastierino.

Una volta addestrata, la mente è in grado di creare delle simulazioni interne precedenti all'azione che stiamo per compiere: la capacità intuitiva è quindi la capacità di simulare una procedura nota e agirla in maniera automatica. L'automatismo coincide con l'esecuzione della procedura. Da cui derivano la gran parte degli apparenti equivoci sui benefici per l'apprendimento derivanti dall'uso di dispositivi digitali, e sulle presunte differenze cognitive tra nativi digitali e immigranti digitali. Per esempio, smartphone e tablet vengono usati nella riabilitazione di patologie neuro-degenerative come la demenza semantica, sfruttando il fatto che la memoria procedurale è l'unico tipo di memoria a rimanere intatto. I pazienti sono in grado di apprendere parecchie funzioni e di farne un uso quotidiano appropriato nonostante non siano in grado di ricordare nozioni semplici. I nativi digitali non esistono nel senso che persone nate insieme alla TV possono diventare abilissimi smanettoni, impegnarsi in relazioni interpersonali mediate dai dispositivi digitali, trovare più interessanti e coinvolgenti le realtà multimediali interconnesse rispetto alla quotidianità disconnessa. Tutti gli esseri umani dotati di un cervello possono diventare «nativi digitali» perché il cervello è estremamente plastico e si modifica molto rapidamente nell'apprendimento di procedure, tanto più se

gamificate. Questo non significa affatto che queste persone siano in grado di comprendere, analizzare, modificare e insegnare i meccanismi procedurali che ripetono!

L'immersione più o meno profonda nelle realtà virtuali che penetrano nel nostro corpo organico attraverso i nervi ottici genera astrazione ambientale e disattenzione selettiva nei confronti degli stimoli non visivi, oltre che assuefazione. E staccarsi dallo schermo, dopo che sono passate ore che sembravano minuti[6], può diventare una sofferenza. Ridateci il gioco, ancora un attimo, solo un attimo, era così bello! È così piacevole l'alienazione da questo corpo. Lo scorrere del tempo è quindi un parametro fondamentale per identificare le diverse tipologie di interazione. Quando non ci accorgiamo del tempo che passa, siamo probabilmente in una fase di flusso[7], di immersione procedurale nella quale viviamo un presente ciclico di interazione, estremamente coinvolgente, che vorremmo non finisse mai. Quando il tempo invece appare lineare, con tappe esperienziali consapevoli, che siamo in grado di stratificare, di immagazzinare e di ricordare successivamente, ci troviamo in un momento di apprendimento sequenziale e di esercizio della memoria dichiarativa.

I videogiochi sono diventati una parte fondamentale della vita di milioni di persone, che complessivamente trascorrono miliardi di ore a giocare. L'industria videoludica ha superato per volume d'affari tutte le altre attività legate all'intrattenimento: realizzare un videogioco di successo, magari un MMPG (Massively Multiplayer Online Game), in cui i giocatori si connettono contemporaneamente per giocare in un mondo che creano insieme, può essere più costoso e remunerativo di un colossal hollywoodiano. Naturalmente i videogiochi non sono tutti uguali: quelli riempitivi, per far passare il tempo durante gli spostamenti, sono diversi da quelli di strategia, dagli sparatutto, da quelli che propongono rompicapi ed enigmi, e così via[8]. La stragrande maggioranza dei videogiochi sono progettati per indurre stati di flusso. Oltre al circuito di rinforzo dopaminico, possono agire sul rilascio di ossitocina e su molti altri neurotrasmettitori e ormoni. La ricerca è appena cominciata.

Moltissimi videogiochi sono realizzati seguendo i dettami del comportamentismo, in particolare lo schema della Skinner box game, ideato dallo psicologo statunitense Burrhus Frederic Skinner nei suoi esperimenti con topi e piccioni negli anni Trenta del XX secolo. Skinner scoprì il condizionamento operante: un comportamento viene stimolato

maggiormente, anche negli esseri umani, attraverso premi somministrati in maniera non automatica. Il topo schiaccia un bottone e riceve del cibo, ma non sempre. L’addestramento è più efficace, cioè il bottone viene schiacciato più frequentemente, se il rinforzo positivo non è automatico, ma possibile, probabile. L’analogo umano più banale è quello dei giocatori d’azzardo delle slot machine diffuse ormai ovunque: sanno bene che non vincono sempre (anzi quasi mai), eppure continuano a giocare, perché il condizionamento operante (potrei vincere) è più potente della frustrazione immediata (non ho vinto a questa mano)[9]. L’addestramento comportamentale è forse la maggior fallacia della gamificazione, che sia applicata a videogiochi o a qualsiasi altro tipo di gioco.

L’interazione con i media digitali non è necessariamente rubricata come mero auto-addestramento, esercizio della memoria procedurale e dell’intelligenza simultanea o intuizione. L’*hacking*, l’arte di «metterci sopra le mani», far proprio il complesso funzionamento delle macchine e modificarlo a proprio piacimento fa senz’altro appello anche al ragionamento. Però rimanere imbambolati davanti a uno schermo per una classica e devastante sessione «da quaranta ore», finché non si crolla per sfinimento, è un esempio di abuso che sfrutta il circuito di rinforzo dopaminico per dimenticarsi del proprio corpo organico.

Si tratta quindi di alternare in maniera consapevole ed equilibrata diverse forme di intelligenza e memoria. La cura del sé comincia con l’osservazione delle proprie interazioni, ascolto delle proprie inclinazioni, con l’obiettivo di saper trovare i ritmi adatti a noi, sapersi dare regole. *Creare la propria liturgia interattiva*.

Esattamento di massa

Abbiamo visto che l’apprendimento genera soddisfazione, in primo luogo chimica. Poiché è più facile e immediato apprendere con l’aiuto di protesi tecnologiche, dalla scrittura in poi, il grado di soddisfazione è maggiore. Anche in questo senso, le tecnologie digitali non sono diverse dalle precedenti. Ci adattiamo agli strumenti digitali scaricando su di essi parte del carico cognitivo, mettiamo in atto procedure di interazione con i dispositivi. Ci adattiamo alla bicicletta come all’automobile, alla tastiera meccanica come allo schermo tattile.

L'adattamento[10] procede dalla funzione all'organo. Si può rintracciare nell'evoluzione di ogni specie vivente. Gli umani sono in grado di afferrare in maniera piuttosto efficace grazie al pollice opponibile. Per portare a termine questa funzione è necessario compiere un certo sforzo, un lavoro, un *ergon*, che è svolto da un *organo*: la mano. L'invenzione di dispositivi che facilitano l'afferrare mirano a trasformarlo in procedure, si pensi ad esempio a tutti i tipi di maniglie e impugnature che gli oggetti possono avere. L'organo mano risulterà modificato da queste interazioni, perché imparerà ad afferrare in maniere differenti. La penna per scrivere è adatta alla mano, la mano si adatta alla penna esercitandosi a scrivere. Una volta imparato ad afferrare correttamente la penna, non abbiamo più bisogno di pensarci: seguiamo la procedura. Una bottiglia di plastica con l'incavo apposito rende più efficace la funzione di afferrare, perché l'ergonomia dell'oggetto lo permette, possiede una certa *affordance* (permissività). L'*ergonomia* specifica letteralmente le *regole del lavoro* (*ergon – nomos*) da compiere.

Nell'esattamento o preadattamento (*exaptation*, o *pre-adaptation*), al contrario, è l'organo a creare funzioni prima inesistenti. Se l'adattamento consiste nell'elaborazione di strutture che permettono all'organismo di sopravvivere, o sopravvivere meglio, attraverso un lavorio lento, costante e graduale, l'esattamento è l'impiego da parte dell'organismo di strutture già esistenti per finalità diverse da quelle che le hanno generate. L'esempio classico della paleontologia è l'ala negli uccelli. Questo organo aveva in origine una funzione termica. Nei rettili a sangue freddo serviva infatti ad aumentare la superficie del corpo e a immagazzinare maggior calore; la metamorfosi delle scaglie in piume aumentò l'isolamento termico. Lentamente il termosifone divenne ala per volare: l'esercizio dell'organo creò una nuova funzione.

Tornando alla tecnologia, la scrittura può essere considerata una forma di esattamento, che utilizza la mano con pollice opponibile in combinazione con i supporti tecnologici per scrivere. L'organo che compie il lavoro di ricordare non è più il nostro cervello, ma la pergamena, carta o hard disk sul quale registriamo la scrittura.

Il concetto di esattamento applicato alle piattaforme digitali commerciali di massa ci permette di inquadrare in maniera più precisa la dinamica ricorsiva intravista nell'*addestramento gamificato*. La ripetizione di una procedura, assimilabile a un rituale inconsapevole, avviene in casa d'altri,

secondo regole algoritmiche altrui, e sotto l'attenta supervisione del sistema. La soddisfazione è immediata.

L'organo che svolge il lavoro, però, è solo in minima parte un organo del nostro corpo. Sono gli algoritmi che svolgono il lavoro liturgico, e gli algoritmi lavorano al servizio di Corporation private. Le funzioni non preesistono, ma vengono create attraverso l'uso, e vengono restituite al corpo organico dell'utente sotto forma di misurazioni, che abbiamo visto corrispondere alla quantificazione della sua esperienza.

La funzione «dì a tutti che sei fidanzata» (gay, confusa, triste...) non esisteva prima dell'avvento di Facebook. Non era nemmeno concepibile. Si sarebbe dovuto scrivere ad alcuni, parlare con altri, telefonare. Diverse procedure, alcune magari da inventare per l'occasione. Ora questa funzione è disponibile a chiunque possieda un profilo su Facebook, automaticamente, e il costo cognitivo di questa funzione è prossimo allo zero. La piattaforma si fa carico del lavoro. Noi dobbiamo solo fare click.

La funzione «scopri quante copie hai venduto del tuo libro» era di fatto inesistente prima di Amazon. Un autore doveva chiedere all'editore quante copie aveva venduto. L'editore tipicamente accampava difficoltà dovute al complesso sistema di distribuzione e vendita. Di fatto, l'autore doveva fidarsi dei rendiconti, a molti mesi dalla pubblicazione. In ogni caso, un enorme sforzo cognitivo, relazionale, per risultati dubbi. Amazon invece ci permette di sapere immediatamente, senza alcuno sforzo a parte leggere, quante copie sono state vendute di un dato libro attraverso Amazon. Ma questa funzione risponde a una logica precisa, e i numeri non sono neutri: ci viene fornito il posizionamento del testo relativo alle vendite di altri libri, eventualmente suddivisi per categorie. La funzione creata dall'organo Amazon è *gamificata*: è una classifica, prevede strutturalmente la competizione, i premi e così via.

Si potrebbero portare molti altri esempi, ma il ragionamento di fondo è delineato. L'informatica commerciale di massa genera gigantesche catene di esattamenti. Funzioni prima inesistenti diventano vitali non appena vengono resi disponibili i mezzi tecnici per soddisfarle. È vitale sapere dove stanno i tuoi amici, cosa stanno facendo e con chi. Il sistema delle notifiche[11], in perenne evoluzione, è il corollario dell'addestramento, perché favorisce la ripetizione procedurale.

[1] Il testo di riferimento è dell'entusiasta Jane McGonigal, *La realtà in gioco. Perché i giochi ci rendono migliori e come possono cambiare il mondo*, Apogeo, 2011. Il titolo originale, *Reality is broken* (La realtà è rotta) la dice lunga sulla ricezione e presentazione delle tematiche legate alla gamificazione. L'ottimismo senza ombre della McGonigal si spinge a preconizzare la salvazione di questo mondo attraverso i giochi, i videogiochi che l'autrice progetta in prima persona, e soprattutto i giochi di realtà alternativi (ARG, Alternative Reality Games). Giochi per curare i Disturbi Post-Traumatici da Stress (PTSD), e perché no, risolvere la fame nel mondo, farla finita con la guerra. L'argomento di fondo è che il contrario di gioco non è lavoro, ma depressione, e che persone non-depresse, immerse nei loro giochi, renderanno il mondo un posto migliore. L'immaginazione al potere si trasforma così nell'obbligo alla felicità continua, alla battaglia epica, allo sforzo competitivo o collaborativo: nel dominio della prestazione.

[2] Il sistema limbico regola l'olfatto, la memoria a breve termine, la percezione e l'espressione delle emozioni, l'elaborazione delle informazioni di carattere emotivo e, più in generale, il nostro comportamento.

[3] Intuizione è qui detta in senso neurocognitivo e non filosofico.

[4] Giuseppe Riva, *Nativi Digitali. Crescere a apprendere nel mondo dei nuovi media*, Il Mulino, Bologna 2014, p. 73. Notevole soprattutto l'analisi cognitiva ed esperienziale scevra di facili entusiasmi per la categoria dei nativi digitali, inconsistente dal punto di vista neuroscientifico.

[5] Ivi, p. 74.

[6] Federico Tonioni, *Psicopatologia web-mediata*, Springer, Milano 2013, p. 73.

[7] *Flow*, o *in the zone* / *in the groove*. Mihály Csíkszentmihály, lo psicologo ungherese che negli anni Settanta ha coniato il termine, è uno dei principali esponenti della *psicologia positiva*. Le sue osservazioni a proposito dello stato di concentrazione mentale raggiunto dagli sportivi sono state trasferite nell'ambito della progettazione videoludica. Csíkszentmihály definisce *autotelica* l'esperienza di gioco capace di indurre stati di flusso, ovvero «che ha in sé il proprio fine». Infatti l'obiettivo del giocatore è giocare prima ancora che vincere. Si veda: *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, Harper & Row, New York 1990.

[8] Esistono anche giochi seri (*serious game*) che si propongono obiettivi diversi dal puro intrattenimento. I primi sono stati i simulatori di volo, per insegnare ai piloti a volare in un ambiente sintetico. Non vi è settore che non sia già stato interessato da meccanismi di gamificazione: la gestione delle emergenze, la pianificazione di politiche cittadine, la politica, l'educazione e altro ancora.

[9] L'Internet Gaming Disorder viene indicato nella sezione III del DSM-V (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder, pubblicato nel 2013 e considerato la bibbia degli psichiatri statunitensi per la sua influenza globale, anche se molti non lo vedono affatto come un testo sacro), come condizione che necessita ulteriori ricerche prima di poter essere incluso fra le patologie note. Invece l'IAD (Internet Addiction Disorder) rientra fra i «disturbi da uso di sostanze» come tutte le altre le dipendenze: la dipendenza da Internet è un disturbo di tipo ossessivo-compulsivo rubricato insieme alla dipendenza dal gioco d'azzardo in quanto non vi è una sostanza esterna che viene somministrata.

[10] Per un approfondimento, si veda l'elegante riassunto contenuto in Stephen J. Gould, Elisabeth Vrba, *Exaptation. Il bricolage dell'evoluzione*, Bollati Boringhieri, Torino 2008. Nel prosieguo, ci rifacciamo all'impianto teorico di Raffaele Simone, *Presi nella rete. La mente ai tempi del web*, Garzanti, Milano 2012, pur non condividendo affatto l'atteggiamento di odio per il digitale che percorre il testo, dovuto anche a una serie di fraintendimenti e sovrapposizioni comuni tra concetti come web, internet, piattaforme social commerciali.

[11] Le notifiche servono a mantenere un certo livello di attenzione: compito non banale, perché un eccesso di notifiche provoca sovraccarico e frustrazione, mentre una carenza lascia spazio ad altri

stimoli pronti ad attirare la nostra attenzione. Nel calibrare l’attenzione richiesta nell’interazione bisogna anche tener conto dell’investimento cognitivo per immaginare ciò che potrebbe accadere nell’interazione: si pensi alle notifiche che consentono di sapere se l’altro ha visionato il nostro messaggio, che implicano sistemi di controllo reciproco anche molto sofisticati. http://techcrunch.com/2015/02/05/the-psychology-of-notifications/

CONCLUSIONE

I media sociali si inseriscono in fenomeni culturali di lunga durata: sono esperimenti di ingegneria sociale, piattaforme commerciali che vengono informate dal pensiero unico oggi diffuso, un pensiero che viene riconosciuto come creativo e costruttivo solo se può essere messo a profitto. Mancano riflessioni sulle conseguenze a medio e a lungo termine di questa impostazione perché non c'è alcun interesse a immaginare le ricadute intrapsichiche o sociali di queste pratiche. Contano il numero di utenti, le interazioni, le frequenze di utilizzo, il tempo speso, le statistiche, i punti accumulati; in sintesi, il mercato dei Big Data e i suoi investitori. Le riflessioni sono quasi tutte interne alla ristretta cerchia degli attori principali, quei padroni digitali per i quali apparentemente sembra contare solo la crescita: economica, o semplicemente di espansione illimitata della loro sfera d'influenza. Egemonia a ogni livello.

Altre rare riflessioni critiche sono estremamente specialistiche, oppure sono inficiate da un'astrazione eccessiva, e spesso dal vagheggiamento di una mitica età dell'oro in cui le relazioni erano davvero autentiche perché non mediate dalle macchine.

Ecco perché abbiamo ritenuto opportuno tornare a parlare dei social, da un punto di vista diverso rispetto a quanto abbiamo fatto nei nostri testi precedenti, prendendo in considerazione quello che ci succede «dentro»: lo spazio interno, l'inner space, direbbe Ballard, che è lo spazio più ignoto e vasto ancora da esplorare. Per molti versi anche lo spazio fra le persone, lo spazio sociale che si crea nelle relazioni, è uno spazio «interno»: infatti si grida alla privacy violata quando viene invaso dall'occhio «esterno», anche se non ci si preoccupa di pubblicare ogni dettaglio sulle bacheche condivise con amici e seguaci.

I social non sono lo specchio della realtà. Ma alla realtà si ispirano: rispecchiano perfettamente una visione a un tempo etica, sociale e politica

di come vengono ideati e realizzati gli oggetti digitali nella nostra contemporaneità.

Per Ippolita rappresentano un'apertura, un passaggio, una fenditura, in cui entrare per vedere dall'interno lo spazio concettuale del «nuovo» capitalismo libertariano, un capitalismo che si propone come «vero» capitalismo e per questo «rivoluzionario». Si definisce senza ironia anarco-capitalismo e mira alla privatizzazione a scopo di lucro di ogni sfera del vivente e del non vivente. Lavora alacremente alla creazione di tecnologie in grado di risolvere tutti i «problemi» dell'umanità, morte compresa. I social sono un'occasione per osservarne i processi in opera, il suo peculiare campo d'azione, e provare a descriverlo, denunciarlo, smontarlo.

A noi sembrano soprattutto macchine per formare soggetti. O strumenti per disegnare caratteri. In ogni caso si tratta di sistemi di apprendimento basati sull'addestramento tramite risposte indotte, per creare automatismi performativi.

Un automatismo è una risposta irriflessa e reiterata a uno stimolo dato; di per sé non ha connotazione negativa, ma indubbiamente sarebbe bene fermarsi a considerare i motivi che hanno portato alla sua creazione e le conseguenze che quei comportamenti indotti recano con sé. La distinzione tradizionale tra tempo libero e tempo dedicato al lavoro smette di avere senso se vista dalla prospettiva della connessione perpetua. Il tempo della vita è speso interagendo con uno schermo, sia esso quello del tablet, del pc o dello smartphone, o dei dispositivi a venire. Le procedure si somigliano tutte. Si somigliano sempre di più. E non sono affatto nuove: sono procedure di conforto e sostegno, di rassicurazione emotiva che affondano le radici in pratiche millenarie di gestione delle identità personali e collettive. Sono tecnologie del sé. L'abitudine e la reiterazione dei medesimi gesti di interazione implicano tutta una serie di automatismi irriflessi che ci costruiscono come soggetti di prestazione.

Sfuggire da un automatismo e costruire le proprie procedure richiede sempre impegno, energia, tempo e analisi; abbiamo cercato di mostrare qui alcuni aspetti delle operazioni che tutti noi compiamo sui social; illustrarne gli effetti e infine contribuire ad accrescere la consapevolezza sul loro uso.

Si può essere innamorati della tecnologia e vederne i problemi, soprattutto in quanto inseriti in un sistema economico come quello attuale. Si può e si deve non arrendersi al fatto che l'informatica del dominio comanda le nostre vite: ci sono vie d'uscita, l'obbedienza e l'asservimento

non sono ineluttabili; è possibile creare piccoli spazi conviviali di senso condiviso. Questo libro è stato scritto con questa idea ben chiara, e pur sempre grazie a dei software!

Non siamo luddisti e non lo saremo mai, quello che ci interessa è, parafrasando Burroughs, saper riconoscere cosa stiamo portando alla bocca, ossia praticare un esercizio continuo di attenzione nei confronti delle tecnologie digitali, dei suoi impliciti e delle sue ricadute sociali e intrapsichiche.

Volgendo lo sguardo alla nostra attività, possiamo dire di aver iniziato il nostro percorso di studi per prenderci cura di noi e delle persone che ci stavano intorno e a cui volevamo bene. Col passare del tempo le nostre riflessioni hanno assunto la forma di libri e ora si stanno trasformando in pratiche pedagogiche ed esperienziali che cerchiamo di condividere con i soggetti e i gruppi che incontriamo.

Potremmo dire che abbiamo iniziato a occuparci di formazione quasi per caso, ma non sarebbe del tutto vero.

Ippolita nasce come gruppo di ricerca e di sperimentazione su di sé, di azione diretta. Mutuo appoggio fra pari. Fin dall'inizio i libri e le presentazioni sono state vissute e interpretate come momenti di confronto e di riflessione, ma anche come occasioni di interazioni ulteriori, quali, per esempio, attività di consulenza, corsi, interventi politici.

Progressivamente le richieste di coinvolgimento sono aumentate, ci hanno chiamato in contesti molto diversi tra loro; questo ci ha permesso di prendere parola in situazioni di «movimento» come in aule universitarie; nelle scuole medie superiori e inferiori, in corsi di specializzazione e così via.

Ci siamo accorti di una richiesta sempre maggiore di chiarimenti da parte soprattutto di persone con figli in età scolare, persone esposte ai cambiamenti in atto in maniera a volte brutale e perciò estremamente sensibili al tema. Questi nostri interlocutori ci pongono domande quali: «Come si può convivere con i dispositivi digitali?», «Si può usare la tecnologia senza esserne usati?», «Che ne è della sfera privata, della sfera pubblica?», «Di chi sono gli spazi in cui «entriamo» tutti i giorni?», «Perché sono gratis?», «Siamo sotto controllo, senza via d'uscita?», «Dove finiscono i nostri dati?», «Quanto è pericoloso?», «Come faccio a controllarli, per il loro bene?», «Come faccio a proibire questo e quello?».

Si svela così il Segreto di Pulcinella: l'istanza del controllo e della repressione accomuna gli adulti preoccupati per i piccoli, gli Stati interessati ai loro cittadini, i cittadini desiderosi di conoscere i meccanismi delle istituzioni che li governano, le agenzie di sicurezza interessate ai potenziali terroristi, amici e conoscenti che vorrebbero sapere tutto di noi, e di cui vorremmo sapere di più. L'autonomia, la fiducia e la libertà evaporano sotto le lenti che ci puntiamo addosso reciprocamente. Il panottico è dentro di noi, la servitù è volontaria, siamo intenti a sorvegliare e premiare fino a quando non si manifesta un'anomalia da integrare, o punire se si dimostra riottosa.

Col tempo, e senza bisogno di pubblicità, i nostri interventi si sono moltiplicati. Questi momenti sono diventati occasione per condividere piccoli o grandi accorgimenti, tecniche e «trucchetti» per abitare la Rete e usare i dispositivi digitali e, in un'ottica di riduzione del danno, i servizi e i social network commerciali. Le abbiamo definite «microtecniche di autodifesa digitale».

Quando queste occasioni prendono lo spazio di una sera, l'incontro è ricco di stimoli, informazioni, suggestioni, dubbi, «perturbazioni» la cui rielaborazione personale avviene in forma privata nei tempi e nei modi di ognuno.

Nel momento in cui però si è presentata la possibilità di dare vita a percorsi più lunghi e di gruppo si è manifestata la necessità di superare la dimensione della «discussione». Ci vogliono modalità che contemplino la riflessione intima sul rapporto con la tecnologia, la rielaborazione degli stimoli esposti in relazione ai propri vissuti e la costruzione di forme di apprendimento personale.

Siamo quindi arrivati a sviluppare un modello sperimentale di formazione sul rapporto con le tecnologie digitali in una prospettiva di apprendimento esperienziale. L'obiettivo è quello di attivare processi riflessivi, sostenere l'attivazione consapevole di uno sguardo eccentrico, da antropologi di sé stessi, in cui i partecipanti possano osservarsi e osservare le caratteristiche degli ambienti tecnologici frequentati. È possibile così evidenziarne le interazioni, e apprendere di sé e del mondo da una prospettiva decentrata, senza rimanere forzatamente presi nel flusso del presente perpetuo. Si scoprono le proprie vulnerabilità, che possono diventare punti di forza, elementi scelti e curati del proprio carattere.

Questa è sicuramente una delle attività che vogliamo intraprendere nell'immediato, insieme alla scrittura e all'insegnamento. Certo, avremmo bisogno delle suggestioni e delle tecniche di molte discipline, sia di quelle più restie a sporcarsi le mani con i dispositivi tecnici, sia di quelle troppo attente ai dettagli tecnici per considerare la complessità sociale, storica, personale. Anche per questo, ogni suggerimento e critica sono benvenuti. C'è parecchio da fare!

RINGRAZIAMENTI

Grazie

Gli hacklab, Autistici/Inventati, hackmeeting | alle case occupate | a tutto il mondo queer | Marzia Vaccari Serra, Emanuela Cameli e Associazione Orlando di Bologna | Alessio Andriolo | Ivana, Ambrogio, Mariù | alla casa di Suna e Andrea Lavelli | a Maresa Lippolis che crede nel nostro lavoro | Valerio e Melitta | Carlo Formenti | Vera Minazzi | Collettivo La Boétie di Torino | Le Sm4mme3 di Roma | lo_bo | KORO, all'Isola | alekos.net | CasAnostra | V. | maxfil | ben il giocologo | Il sencha e il dojo | Lo sciamanesimo abruzzese.

You'll never walk alone

Zhuang-zi, Cage, Bai Yuchan, Papà LaBas, Epitteto, Jesi, Debord, Assalti Frontali, Dostoevskij, Merleau-Ponty, Irigaray, Lomax, Robi, Gimbutas, Graves, Aristofane, Varela, Luciano di Samosata, Calasso, Monk, Lucrezio, Lin-chi, Kerenyi, Apuleio, Dürrenmatt, Fela Kuti, Jullien, Besouro Mangangá, Cortázar, Onians.

Dubbi, lamentele, suggerimenti: info@ippolita.net

PARTES CONSTRUENTES, INIZIO 2016
Fateci conoscere le vostre! *info@ippolita.net*

server autogestiti che offrono vari servizi
http://www.autistici.org/it/links.html

Server Donne
http://www.women.it/

le mani sopra, insieme
http://hackmeeting.org/

ZEN. Tecnologie che funzionano, per te. EN | ES
https://gendersec.tacticaltech.org/wiki/index.php/Complete_manual

non solo chiacchiere fra adulti
https://sm4mm3.noblogs.org/
https://transhackfeminist.noblogs.org/

un sistema operativo portatile
http://www.freepto.mx/it/

visualizzazione tracciamenti
https://trackography.org

competenze digitali certificate... da chi?
http://www.bononia.it/~renzo/vergogna.html

riusare, riciclare, riaggiustare
http://www.raccattaraee.net/
http://ofpcina.net/
http://golem.linux.it/wiki/Trashware
http://www.verdebinario.org/

reti autogestite
http://wiki.ninux.org/ IT
https://guifi.net/ CAT | ES
http://tetaneutral.net/ FR
http://freifunk.net/ | DE

Collana Fuoripista

C. Formenti, *Magia bianca magia nera. Ecuador: la guerra fra culture come guerra di classe*, 2014
G. Cremaschi, *Lavoratori come farfalle. La resa del più forte sindacato d'Europa*, 2014
F. Bertinotti con C. Formenti, *Rosso di sera. Fine della socialdemocrazia*, 2015
Ippolita, *Anime elettriche. Riti e miti social*, 2016, 2018
R. Mannheimer, *Demoskoppiati? L'Italia vista dai sondaggi*, 2016
Paul Ricœur, Cornelius Castoriadis, *Dialogo sulla storia e l'immaginario sociale*, 2017